Criado por usuários do fórum online da Jambô Editora

NOVO AEON

Guia Básico

Suplemento para o jogo

MANUAL 3D&T ALPHA

Suplemento para o jogo

Capa Willian Marinho

Diagramação Willian Marinho

Revisão Willian Marinho, Tiago “Oriebir” Ribeiro, Jorge Alberto “Windstorm”Carvalho Sena

Arte Tiago “Orie-Bouken” Ribeiro, Felipe “Tubão”, Wellington Souza, Renato “Destructor”.

Artistas do Deviantart (acesse WWW.deviantart.com/nome do autor para ver mais imagens):

Kurai_Shiuzaki, Jollyjack, Radojavor, einen, jeshanonn, fallOut4d2, jfliesenborghs, doubleleafd2yvkaa, AlBryce, hitotsumami-d2y48cc, kaboose_18, holymonkey, WindraceR, Six_Sided_Dice, dukkeofdeath, lavabeast, Beh_Bear, Genesis, Kelpiie, Lysol_Jones, Den3221, keepwalking07, Dmitrys, yapkr, beastofoblivion, atryl, LaloVarela, Nain_XaIn, DouseiRanger, WolfLSI, totalrandomness, StudioQube, QueenOfTheDragons, shumworld, roadkillblues, GENZOMAN, Amisgaudi, Wela_Inomae, Vyrilien, hellodingo, parmansazz, bleedingcrow, andyparkart, loppi, Giye, hinshins-d32f1es, porcelianDoll, auryn, votapelusa-d32oh11, maril1, SunnieF, fidele-d33p50k, TsaoShin, Milesian27,

As imagens utilizadas são com propósito de resenha.

Autores

Willian “Anão Defensor” Marinho, Tiago “OrieRanger” Ribeiro, Marlon “Ranger Macabro” Teske, Jorge Alberto “Windstorm” Carvalho Sena, Fagner “Lord_Seph” Ferreira, Anderson Costa, “Lord Itilan”, “Shingo Watanabe”, “Slay”, “Vill”, Daniel Caninde, “S Crash”.

Agredicmentos Especiais

Primeiramente, a Deus por nos abençoar com vida e saúde. Em segundo, à todos que mantiveram 3D&T ativo até hoje. E por último, mas não menos importante, à todos os membros do tópico “3D&T Alpha — Cenário Icônico” do fórum sobre 3D&T da Jambô Editora que participaram com opiniões, críticas, elogios e tudo o mais, transformando este cenário no que é hoje.

Para usar este livro, é necessário o Manual 3D&T Alpha, da Jambô Editora(www.jamboeditora.com.br). Maiores detalhes sobre outros projetos feitos pelos jogadores de 3D&T podem ser encontrados em (www.jamboeditora.com.br/forum)

Índice

Editorial

Confesso que nunca pensei em participar de algo assim. Apesar de jogar RPG a mais de 10 anos, nunca tive ânimo de criar cenários: sempre preferi os cenários prontos como tormenta, eberron ou outros, e dentre os sistemas, o 3D&T sempre teve um lugar especial em minha mesa. Como muitos jogadores, eu também quis um cenário que pudesse incluir tudo que o manual permitia (paladino contra nanomorfo, oh yeah), e quando vi os usuários do fórum começando a criar o Novo Aeon, que nem tinha nome no começo, fiquei curioso e acompanhei mesmo sem nunca me envolver. Vi a criação de Lorde Veta, dos lemurianos e atlantes, mas sempre achei que faltava algo, então comecei a imaginar como as diversas raças fantásticas reagiram ao novo mundo. Comecei a postar e continuei sempre tentando deixar tudo o mais coerente possível, e trocando idéias com os outros usuários sempre que possível. Espero que gostem, porque esse cenário é resultado de muita dedicação e sempre terei um carinho muito especial por ele. Divirtam-se.

-Jorge Alberto "Windstorm" Carvalho Sena

Eu sempre fui amante de crossovers nos games: ver aquela salada de lutadores totalmente diferentes entre si me dá até hoje nostalgia. Quando vi a produção do cenário icônico pelo Marlon, o Shingo e tanto outros que começaram a contribuir com ideias e opiniões, me deixou curioso, e enfim ativo no fórum da Jambô Editora, um dos primeiros lugares onde dei a cara a tapas para colocar minhas ideias.

O tempo passou, as ideias cresceram, a experiência também, e vendo que o cenário estava aos poucos parando, tomei a iniciativa de juntar tudo aquilo que a galera escreveu num PDF. Fiquei preocupado em fazer um mau trabalho, mas a experiência ensinou a ter calma e paciência para trabalhar com livros, que hoje é a minha profissão. Confesso que demorou mais do que eu queria (e creio que todo mundo também), tive de parar diversas vezes por razões mais diversas ainda, mas não desisti em ver esse cenário. O resultado deste esforço de tantas pessoas você acompanha nas próximas páginas. E não ache que vamos parar por aqui viu.

-Willian "Anão Defensor" Marinho
P.S: Tiago, não pense que eu não sei que Novo Aeon é o nome de uma música do Raul Seixas! Achou que eu não iria descobrir xD

Introdução

O que é RPG?

Esta é a questão mais complicada de se responder quando falamos para um leigo ou curioso sobre nosso querido hobby. RPG é, antes de mais nada, um jogo interativo e dinâmico, não indo jamais além disso. Nele, você e um grupo de amigos participam de estórias através de personagens criados pelos próprios jogadores, vivendo aventuras em mundos fantásticos, tudo dentro da imaginação!

Jogar RPG é como participar de um teatro, porém sem roteiro algum: um jogador especial, chamado mestre, dará as situações, descreverá os lugares e interpretará todos os outros personagens que interagem com os personagens dos jogadores. Porém, sendo um jogo, ele possui regras, que nada mais são do que cálculos matemáticos para que se mantenha a coerência e o equilíbrio do jogo. Os cálculos podem ser simples ou complexos, dependendo do tipo de jogo.

Existem diversos gêneros de RPG, tal qual existem na literatura, no cinema, nos games e qualquer outra mídia voltada para o entretenimento. Há jogos de RPG humorísticos, super-heróicos, terror, ação como nos filmes de Van Daime... As possibilidades são enormes, limitados apenas pelo gosto do jogador/leitor. Este suplemento é voltado para o jogo 3D&T, como você verá abaixo.

O que é 3D&T?

Tudo começou com um RPG satírico sobre as séries japoneses que eram febre no Brasil nos anos 90, brincando com elementos que faziam a cabeça das crianças e adolescentes. A ideia ganhou uma segunda edição, levada um pouco mais a sério, mas ainda com o propósito de descontrair os jogadores. E aí veio a Terceira Edição.

3D&T, ou Defensores de Tóquio 3º Edição, é um RPG criado por Marcelo Cassaro, atual roteirista da Turma da Mônica Jovem e um dos criadores do cenário de RPG nacional mais famoso do país, *Tormenta*. Com um sistema simples e de rápido aprendizado, o RPG é voltado para campanhas baseadas em games, animes e mangás. Tendo raízes nas suas primeiras edições, a 3º edição passou por várias reformulações à medida que recebia mais material de seu criador através da antiga revista Dragão Brasil, até chegar na edição Revisada, Ampliada e Turbinada, onde encontrou seu auge.

Em 2003, por problemas trabalhistas com a editora onde era publicada, 3D&T deixou de ter atualizações e novidades oficiais. Neste ponto, a qualidade do sistema fora comprovada: desde a paralisação do sistema, vários fãs e colaboradores na internet começaram a produzir material alternativo na internet. Para tentar manter o jogo ativo, e emparelhá-lo com o Sistema D20, Cassaro criou o 4D&T, combinando a temática abordada com regras mais enxutas do sistema mãe de Dungeons & Dragons. Mas o fãs clamaram por uma volta às origens, e a versão Alpha surgiu.

A Versão Alpha!

Em maio de 2008, um anúncio inusitado de Marcelo Cassaro em conjunto

com a Editora Jambô, atual casa de *Tormenta* e tantos outros jogos de RPG chamou a atenção dos fãs de 3D&T: uma nova versão do sistema seria feita, com diversas atualizações mecânicas, baseando-se em alguns conceitos da 4º Edição e da 1º Edição.

Lançado no segundo semestre de 2008, a versão Alpha do sistema trouxe uma facilidade e simplicidade maior do que a encontrada em sua versão anterior, fazendo um estrondoso sucesso entre os antigos fãs, e trazendo mais iniciantes ao hobby.

Contudo, logo surgira a primeira inquietação: embora seja um sistema genérico, 3D&T andava muito próximo à *Tormenta*, cenário de RPG também criado por Marcelo Cassaro. Apesar de muitos fãs não darem tanta vazão ao fato, outros indagavam-se sobre por que 3D&T não ter um cenário próprio. Partindo deste pressuposto, Marlon "Amraggedon" Teske, futuro co-autor da nova versão do Manual do Aventureiro, iniciou um projeto que ganharia uma proporção inimaginável.

O Projeto Novo Aeon

Iniciando como um mero tópico no fórum online sobre 3D&T da editora Jambô, Marlon e outros usuários do fórum começaram a pensar em ideias e assuntos que seriam abordados neste cenário icônico, sem nenhuma regra nova: ainda que houvesse elementos não cobertos pelo sistema, eles seriam compatíveis com ele, apresentando apenas uma ambientação.

Assim como 3D&T é um sistema genérico, o cenário deveria também ser abrangente, abordando tudo, ou quase tudo, que existe em Animes, Mangas e Games. Idealizado para ser em Tóquio, mas e mais ideias surgiam, e enfim ganhou um nome: Novo Aeon.

A lista de usuários que ofereciam materiais novos para o cenário crescia cada vez mais, e depois de um ano, um dos usuários começou a compilação do material, que tomaria forma de PDF. O resultado você tem agora na tela de seu Computador.

O que é Novo Aeon?

Novo Aeon, como dito anteriormente, é um cenário icônico para 3D&T Alpha. Icônico, pois toda a ambientação gira em torno das regras do Manual Básico de 3D&T Alpha, e nada mais. Futuramente, haverão suplementos que abordam outros materiais referentes ao sistema, mas esta não é a questão no momento.

Novo Aeon é ambientado em nosso planeta Terra num futuro distante. Porém, com tantas diferenças do nosso planeta, pode-se pensar que se passa em outro mundo: dimensões paralelas, antes desconhecidas da humanidade começam a surgir; povos que antes eram lendas reivindicam seus direitos; a tecnologia e a magia, que antes era oculta e misteriosa, agora andam juntas para a prosperidade de todos, e tantos outras diferenças do nosso mundo real fazem o cenário único.

Nele, você pode ser desde o samurai dos tempos da Era Edo, servindo com honra seu imperador, passando pelo treinador de monstros com sua equipe de criaturas, até pilotos de robôs gigantes, aventurando-se neste e em outros mundos. As possibilidades são infinitas! O que está esperando para começar?

E o que vem mais por aí?

Não pense que Novo Aeon terá somente um guia básico: com tantas opções de aventuras para jogar, seria injusto não explorar tamanha vastidão. Aguarde por mais suplementos sobre

seus heróis, seus monstros, seus mistérios, e muito mais. Até o próximo suplemento e boa leitura!

Conto: A Chave

O Tempo antes do Tempo

Diário de Bordo, 28 de julho de 2009
Capitão Henrique, responsável pelo Cargueiro Estelar Comodoro.

Missão Novo Aeon: *Estamos há oitenta e cinco dias de viagem da Terra, e neste momento contornamos Marte aguardando autorização de pouso na Estação Internacional 7. Sofremos turbulência devido a uma tempestade solar e pequenas avarias no sistema de comunicação nos isolaram por onze minutos. O equipamento desta Estação é o mais atual do planeta, e mesmo assim a tecnologia está bastante obsoleta, problemas assim são comuns.*

A Comodoro foi selecionada para realizar o transporte de uma estrutura alienígena encontrada em Marte até a Terra, onde será estudada. Toda a comunidade científica está em polvorosa graças a isso. A prova de que já houve vida inteligente em outros planetas sempre empolgou o imaginário das pessoas, e o que buscamos por tanto tempo estava logo aqui, ao nosso lado...

Pelo que li na Internet, trata-se de um bloco de liga metálica diferente de qualquer coisa que já tenhamos produzido com nossa tecnologia. Ele emana uma estranha fonte de energia, ainda desconhecida por nós, muito mais poderosa e limpa do que a energia nuclear. Pelo que fui informado, ela é inofensiva ao homem, mas por precaução isolamos uma área da nave para não ficarmos expostos aos efeitos.

Recorte do Jornal A Folha de São Paulo - Fevereiro de 2015

Hoje conhecemos a verdade. Sabemos o quanto erramos em mexer com algo que não conhecíamos. Percebemos o quanto fomos mesquinhos, e o quão pequenos somos diante das forças que regem o universo. Entretanto, é muito fácil julgar-nos agora, após os eventos ocorridos e o sangue derramado. Antes, tudo o que fizemos era apenas o mais sensato na nossa própria opinião. Apenas o que deveriamos fazer.

Quando a Chave foi encontrada em Marte, parecia lógico trazê-la até a Terra. Julgamos que o artefato fosse a prova inegável de que existia vida além da nossa. Que não estávamos sozinhos na galáxia. Queríamos aprender com ela, estudá-la à exaustão. Como poderíamos imaginar que fomos nós - a própria humanidade - que em tempos idos havíamos lacrado a magia do mundo? Como prever que nós mesmos tínhamos isolado as peças o mais distante que nos fora possível? Irônico destino. Nós em nossa ignorância à trouxemos de volta.

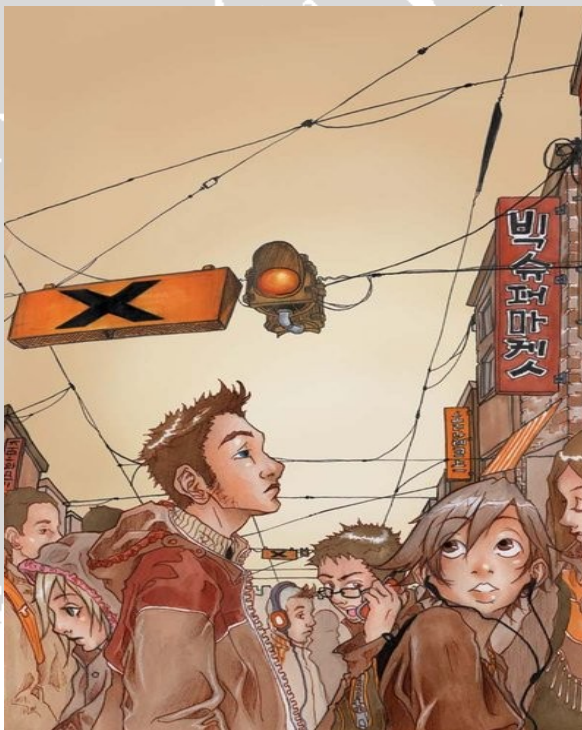
Encontramos a Chave no ano de 2009, mas a informação chegou ao grande público apenas seis anos depois. Estava em uma espécie de templo, descoberto por um movimento tectônico do planeta vermelho. A imprensa noticiou o fato por semanas. Os cientistas clamavam por trazer o artefato até nós. Muito foi investido, nossa tecnologia desenvolveu-se visando trazer a peça para cá. Chegamos ao ponto de construir uma base em Marte para agilizar o trabalho arqueológico. Enfim, em meados de 2015, há bordo da nave Comodoro, a "Pedra de Marte" como os jornais da época noticiaram estava aqui.

E eles nos encontraram novamente.

O Emissário

Uma vez trazida até a Terra, a Chave liberou sem que notássemos continuamente uma quantidade incrível de energia, espalhando-se pouco a pouco por todo o planeta. Instalamos a peça em uma base de estudos em Tóquio, onde um corpo de cientistas poderia estudá-la com maior cuidado. Nas próximas semanas, enquanto mais e mais se revelava para nós através do artefato, pequenos fenômenos começaram a ser noticiados aqui e ali, sem que ninguém lhe desse a devida importância. Não passavam de desaparecimentos de itens considerados supérfluos ou de pequenas peças mecânicas, ou, em raros casos, velhas jóias ou gemas preciosas.

Diversas ordens místicas espalhadas por todo o globo enfim começaram a colher os frutos de seus esforços. Rituais arcanos ligados à cabala e a velhas fórmulas de alquimia passaram a efetivamente concretizar-se. Fenômenos paranormais e psíquicos tornaram-se mais comuns. Pessoas que se diziam sensitivas efetivamente acertavam suas previsões com uma precisão cada vez mais assustadora. Até que no dia 09 de Maio de 2016 eles fizeram contato.

Sobre a Torre de Tóquio uma criatura alada - cujo corpo feminino era feito de carne e metal - clamou em nome dos antigos laços que uniam os povos de Gaia, pois um Novo Aeon havia chegado. A mídia em peso deslocou-se até o local e transmitiu para todo o mundo às palavras do Emissário. Seu nome era Ângela, e ela nos revelou que chegara o dia de honrar o Pacto firmado há eras pelos homens para a salvação de Gaia. Ela nos lembrou que no passado nós abrimos mão da magia para poupar nosso planeta do fim.

O Pacto

Ângela nos contou em um tempo anterior ao nosso: todo o universo sofria nas mãos de uma raça dominadora e poderosa conhecida como Alaria. Os Alaris vagavam através do universo escravizando os povos para que trabalhassem em prol de sua raça, selecionavam os melhores dentre os guerreiros vencidos, exauriam os recursos naturais dos lugares conquistados e fixavam neles colônias de seu próprio Império. Possuidores de máquinas de guerra movidas por magia, suas tropas eram tão numerosas que se perdiam no infinito.

O avanço dos Alaris pela Galáxia estava se aproximando pouco a pouco de nosso sistema solar. Temendo pelo pior, as raças do mundo se uniram num Concílio e decidiram que iriam ocultar a magia do mundo procurando enganar os invasores. A Mana - a energia mágica da Terra - seria lacrada em uma peça de metal místico chamada de A Chave, que

por sua vez seria isolada no planeta irmão irmão de Gaia, a atual Marte. Os outros povos deste mundo procurariam refúgio em um plano paralelo de existência enquanto uma das raças seria a responsável por providenciar o retorno de todos assim que o perigo passasse.

Após longo debate, a raça humana foi eleita como a guardiã da Terra e os demais povos realizaram a migração forçada. Este acordo entre os povos foi chamado de O Pacto. Ele marcou o fim da primeira Era deste mundo. Quando os invasores aqui chegaram, já encontraram Gaia praticamente deserta. Sem a magia, às cidades humanas eram tristes e sem brilho. O planeta como um todo foi considerado insignificante para o Império que partiu deixando-o para trás.

Contudo, os reis humanos ganharam muito poder com o fim das raças mágicas e decidiram postergar a volta da magia para um futuro próximo. Mas o tempo passou, as frágeis nações foram pouco a pouco derrubadas pelo espírito bélico da humanidade e o conhecimento enfim se perdeu. A magia parecia fadada ao eterno exílio, e assim permaneceu até a nossa era, quando a Chave foi reencontrada.

O Mundo Hoje

A volta das raças foi um processo irreversível. Conforme os anos passavam, mais e mais povos retornavam, procurando se adequar a nova realidade da Terra. Para tornar a situação ainda mais caótica, o longo período de concentração mágica acabou ligando nosso mundo há várias outras realidades, e de tempos em tempos criaturas provindas de outros planos acabam na Terra por acidente.

Os governos buscam reintegrar os grupos de migrantes conforme o possível, mas alguns choques de cultura são inevitáveis. Como toda esta situação é bem recente, a maior parte dos novos habitantes do mundo ainda se encontram próximos ao Portal, em Tóquio. Esta situação é especialmente preocupante. Teme-se que inadvertidamente membros do Império de Alária reencontrem a Terra e descubram a volta da magia. Caso isto ocorra, o envio de tropas até nosso mundo poderia significar a volta da sombra da Guerra que tentamos por tanto tempo evitar.

Capítulo 1
O Mundo

Nova Gaia (como é conhecido atualmente o nosso planeta Terra) é um mundo tão vasto que nem mesmo os meios de comunicação, abrangentes e versáteis como são, conseguem atingir todos os lugares. Novos continentes, e até dimensões paralelas, foram encontradas nos últimos 60 anos, desde a descoberta D' Chave. Mas o que de fato ocorreu durante todos estes séculos onde a humanidade se desenvolveu sozinha? E antes disso? Onde estavam escondidos tantos povos diferentes, e como estão agora? Foi pensando nisso que vários historiadores pesquisaram de tomos antigos a dados de computador, e formularam uma linha do tempo desde a Primeira Era. Para entender melhor esta ordem cronológica, é necessário um pouco de conhecimento histórico, que se encontra resumidamente nas páginas seguintes.

A humanidade nunca esteve sozinha, só não sabia.

A Primeira Era

Os livros de História e Geografia antigos formularam diversas teorias a respeito da origem do mundo, de como os povos formaram suas bases para a civilização, e como se desenvolveram. Até então, não havia de fato uma resposta clara para estas perguntas. Somente com a chegada do artefato conhecido como A Chave, e a volta de diversas raças que antes eram contadas em lendas antigas é que foi revelada a verdade sobre o que ocorreu antes da formação dos greco-romanos, egípcios, índios e tantos outros povos, e até mesmo pouco tempo depois da formação das civilizações antigas.

Na época conhecida hoje como a Primeira Era, povos como os anões na região escandinava, os elfos no leste europeu, os minotauros escondidos no território grego, e tantos outros em continentes que estavam em seu ápice da tecnologia, prosperavam e viviam em relativa harmonia, tendo espaço para que todos progredissem. Nesta época, ainda existiam continentes que simplesmente desapareceram na vindoura Segunda Era, como a lendária Atlântida, a mágica MU, e a misteriosa e perigosa Lemuria, onde residiam os povos mais majestosos e temidos do mundo.

A Dimensão do Exílio: muito parecida com nosso planeta, mas somente isso

Outros dois fatos que destacam a história da Primeira Eram foram a alta incidência de magia e o contato com outros povos longe do planeta. A força mágica que alimentava os poderes de magos, feiticeiros e outros conjuradores era conhecida como Mana. A mana era tão influente no planeta, que fazia parte essencial da cultura de alguns povos (Atlantes, celtas e os habitantes de MU se destacavam neste sentido), desenvolvendo-se de maneira curiosa. Porém, assim como a magia trazia prosperidade para uns, trazia desgraça para outros: monstros dos mais diversos tipos eram criados a partir da mana, naturalmente ou não, e também fizeram parte

do folclore dos povos.

Ainda que a tecnologia fosse avançada para época, contatos extraterrestres eram raros e difíceis, mas existiam. O povo conhecido como arianos, nome dado graças a seu planeta natal, Ares (ou Marte como é mais conhecido hoje em dia), faziam bons contatos com Gaia (como os arianos chamavam o planeta), formando eventuais parcerias, embora não houvesse imigrações de um planeta para o outro. Com isso, a Primeira Era deveria ser o ápice dos povos, e não haveria nada que pudesse atrapalhar a sua prosperidade.

Não haveria nada se não fossem os alaris.

Este povo conquistador e tirano já havia tomado diversos planetas na galáxia, sempre acabando com os recursos naturais, selecionando os melhores dentre os seus habitantes, e então destruindo totalmente os planetas. Suas máquinas movidas à magia e tecnologia corrosiva destruíam e conquistavam mundos, e estavam se aproximando de Gaia. Temendo o pior, os povos do planeta azul reuniram seus melhores representantes em um concílio para debater sobre o que fazer em relação ao destino do planeta.

Após meses de debates intensos, foi assinado o acordo que seria conhecido como “O Pacto”. Neste tratado, três pontos foram decididos: primeiro, para evitar que o povo de Alaria se aproximasse do planeta, ou ao menos que passasse por ele sem nenhum interesse, os povos decidiram lacrar toda a mana existente no planeta em um artefato que ficou conhecido apenas como A Chave; segundo, após outro acordo, desta vez com os arianos, naquela época o povo mais poderoso do Sistema Solar, a chave foi mandada para Ares, e seu povo seria o responsável por guardá-la.

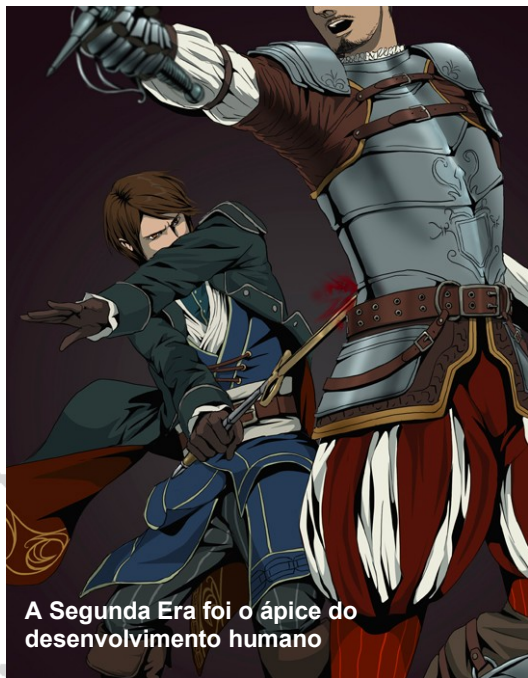
Por fim, o terceiro ponto, e a mais difícil decisão tomada, foi isolar todos os povos do mundo, para assegurar que estariam seguros da ameaça dos alaris. Desta maneira, os humanos foram escolhidos como guardiões do planeta Terra, enquanto os outros povos seguiram forçadamente para um semiplano conhecido como a Dimensão do Exílio, onde passariam séculos esperando pela volta da Chave e de sua liberdade.

Pouco tempo depois, os Alaris chegaram ao Sistema Solar. Detectando alta incidência de energia em Ares, os aliens conquistadores avançaram ferozmente sobre o planeta vermelho, destruindo-o quase por completo. Alguns fenômenos que ocorreram no ataque assustaram os humanos, que criavam lendas e mitos para explicar e esconder os fatos catastróficos. Assim começaria a Segunda Era.

A Segunda Era

Também conhecido como Período do Esquecimento, a Segunda Era nada mais é que os nossos tempos, onde as últimas lendas a respeito dos heróis gregos, das guerras nórdicas e tantas outras histórias que se tornaram lendas para os cidadãos humanos modernos eram contadas e imortalizadas.

Falando nos guardiões do planeta, os humanos exerceram seu papel muito bem, afinal, os invasores alaris sequer chegaram ao planeta. Contudo, diversos sábios, temerosos com a presença de qualquer raça que não os humanos, reuniram-se em uma organização para destruir qualquer registro sobre os tempos antigos, a fim de manter todos os outros povos no exílio.

Embora não tivessem atingido completamente seu objetivo, a organi-

A Segunda Era foi o ápice do desenvolvimento humano

zação manteve os fatos sobre a chave, os povos antigos e sobre ares em completo sigilo, chegando enfim ao esquecimento. É desconhecido também se estes sábios existiriam até hoje, sendo responsáveis por ocultar a chave na Terceira Era, mas isso era desnecessário saber: nos primeiros séculos depois de Cristo, toda a raça humana esqueceu-se completamente de seus antigos vizinhos.

Com o tempo, devido à falta de energia mística na Terra (como passaria a ser chamado o planeta com o fim do contato com Ares), os antigos deuses Egípcios, Greco-Romanos, Babilônicos, e tantos outros, perderam seu poder e sumiram da vida dos homens, iluminando apenas poucas mentes com suas dádivas. Três continentes simplesmente desapareceram do planeta neste meio tempo: Atlântida fora tragada pelo mar; Lemuria também sumiu em meio ao oceano, e MU foi levada aos céus pelos seus habitantes (na verdade foi para outro lugar, veja o histórico dos meio-gênios no Capítulo 2).

Na Dimensão do Exílio, os povos Semi-Humanos encaravam com estranheza seu novo lar, já que O Pacto ainda era muito recente. Embora não soubessem do plano da misteriosa organização humana, muitos já sentiam a sensação de esquecimento dos mesmos. Pior ainda: Os elfos negros, uma das mais perigosas raças do mundo conhecido, declararam guerra contra as demais raças, escravizando alguns povos e criando uma situação de caos em boa parte da dimensão.

Unindo-se em uma resistência, os semi-humanos enfrentaram com força

Linha do Tempo

A seguir, uma linha do tempo para você ter uma noção de como se desenrolou a história do planeta durante as eras:

Primeira Era:

5.550 A.C: O ápice dos povos. Época em que as raças prosperavam e a mana estava latente em Gaia;

De 5.550 a 1.300 A.C: Primeiro contato com os arianos, desenvolvimento das civilizações dos atlantes e dos Greco-Romanos. O ataque brutal dos samois no oriente antigo faz com que um grupo de clãs abrisse um portal para o Omniworld, o mundo dos mortos;

De 1.300 a 250 A.C: Começam os ataques dos alaris ao sistema solar. O Rei Arthur perece em Camelot e todo o reino é mandado por Merlin a uma ilha oculta do planeta, Avalon.

250 a 100 A.C: Começa o concílio dos povos, e é definido O Pacto, que sela o destino de Gaia na Primeira Era. Toda a mana do mundo é lacrada n'A Chave. Todas as raças seguem para a dimensão do Exílio, onde permaneceriam durante toda a Segunda Era. Os deuses antigos se retiram para suas dimensões.

100 a 0 A.C: Fim da Primeira Era. O continente de Atlântida é afundado no mar pelos atlantes. MU é levada ao mundo onírico, dentro da Dimensão do Exílio. Árcade, um habitante de MU, segue um caminho inverso e forma o reino de Arcádia dentro da dimensão de Olímpia, no Aeon Kingdom. Os alaris, após destruírem o planeta dos arianos, passam sem perceber coisa alguma em Gaia.

Segunda Era:

De 0 A.C a 500 D.C: Início da Segunda Era. A humanidade vai lentamente se esquecendo sobre os acontecimentos da Primeira Era. As últimas criaturas existentes além dos humanos são aos poucos destruídas pelos heróis dos tempos antigos.

De 500 D.C a 1945 D.C: Todos os acontecimentos vistos nos livros de história ocorrem da maneira que conhecemos. Ocasionais fenômenos sobrenaturais acontecem em algumas nações, sendo acobertadas pelos governos. Fim da Segunda Guerra Mundial, onde aconteceram experienciais horrorosas com alguns humanos, dando origem as primeiras mutações humanas. Criação do Tóquio Post em 1912.

De 1945 D.C a 2009: A humanidade ainda não se lembra dos fatos ocorridos na Primeira Era. Após uma expedição a Marte, a Chave é reencontrada, assim como vida em Marte, mas suas descobertas ficam ocultas durante seis anos.

total os Elfos Negros, derrotando-os e libertando as raças escravizadas. O destino dos elfos corrompidos, no entanto, foi mais surpreendente do que se esperava (veja com mais detalhes sobre os Elfos Negros, no capítulo 2).

Foi nessa era também em que os povos humanos começaram a se desenvolver tecnologicamente. Embora as lembranças sobre a magia e as outras raças fossem esquecidas, inúmeras lendas sobre elas começariam a surgir através de contadores de histórias e sábios (que sabiam da verdade). Houveram tentativas de trazer a magia de volta ao mundo, como a criação da alquimia, mas seus resultados foram catastróficos: O caso mais famoso resultou na Inquisição, durante a Idade Média.

O desenvolvimento da humanidade seguiu durante os séculos, até chegarmos ao século XXI, quando a humanidade receberia a revelação sobre os acontecimentos ocorridos durante a Primeira Era, com a volta da Chave, encontrada em Marte após uma expedição ao planeta vermelho em 2009. Seis anos depois da descoberta do artefato, que era mantido em total sigilo na capital do Japão, longe do alcance da mídia, surgiria na torre de Tóquio o ser que mudaria para sempre a vida de todos os habitantes da Terra...

Ângela, a Aeon (anjo em Hebraico), como ficou conhecida, revelou a todos os presentes no fatídico dia sobre o que ocorreu na Primeira Era: A existência de inúmeros povos, a alta emanação de magia, os deuses esquecidos... Tudo foi revelado a todos os presentes. Rapidamente os relatos de Ângela se espalharam pelo globo, que voltou a ser chamado de Gaia (ou Nova Gaia) por alguns, e estranhos fenômenos começaram a surgir. E assim teve início a atual Terceira Era.

A Terceira Era

Com a volta da Chave à Nova Gaia e o regresso dos antigos povos da Dimensão do Exílio, o mundo sofreu mudanças profundas. O primeiro marco histórico no planeta com certeza foi a Terceira Grande Guerra, conflito que por pouco não destruiu Gaia de uma vez por todas.

Quando houve a revelação d'A Chave, diversos países reivindicavam o controle, ou pelo menos o conhecimento, sobre o artefato. Mesmo com a ONU tentando manter uma situação diplomaticamente pacífica, nações como a Rús-

sia e principalmente os EUA estavam dispostos a ter o controle do artefato, podendo fazer qualquer coisa por ele, inclusive o que fizeram aos japoneses durante a II Guerra Mundial...

O estopim para o conflito foi durante o feriado de independência dos EUA, em 2022, enquanto o presidente discursava sobre a definição de uma legislação para as raças semi-humanas, que encontravam-se numa situação complicada na época. Durante o discurso, um assassino misterioso, mais tarde reconhecido como Sukan, um lemuriano, assassinou o presidente com um tiro certeiro no coração. Dias após o atentado, os EUA acusaram o Japão e seus aliados como culpados pelo incidente, alegando que o lemuriano tinha ligações com o governo japonês.

Ignorando os avisos da ONU, os americanos começaram um ataque cruel contra a nação japonesa e outros países próximos, incitando um conflito sem proporções no planeta. E pior: com a volta da mana ao planeta, ninguém poderia saber que proporções o conflito tomaria. Com duração de dois anos, a 3° Grande Guerra foi encerrada com um tratado mundial de destruição das armas nucleares, para que fossem evitadas novas desgraças: 50% da população mundial havia morrido, e o saldo poderia ter sido maior, não fosse a iniciativa de uma organização que se fortaleceu durante o conflito: A Freelancers, que entre outras atitudes, erradicou um vírus conhecido apenas como Pandemia, responsável pelas mortes da maioria das vítimas da guerra.

A ONU culpou os EUA pela guerra e a condenou a reconstruir os países devastados por ela. O então presidente da Freelancers, Julian Grimald, ofereceu-se para comandar o país enquanto o mesmo não elegia um novo presidente. Quase 40 anos depois, em 2060, com a ajuda da Freelancers, Nova Gaia pôde aos poucos cicatrizar suas feridas.

Outros fatos que afetaram a história recente do planeta também estão relacionados com a Chave. Há 10 anos, um monstro gigante conhecido como Kamikaiju destruiu Tóquio (pela segunda vez), sendo impedido por um esquadrão especial conhecido como Os Seis Espíritos Elementais Japoneses, que sacrificaram suas vidas para tal façanha; a descoberta de uma imensa fera oculta e adormecida no subsolo japonês, conhecida como Devorador, e o ressurgimento das quatro bestas mágicas, que protegeram o planeta da criatura na Primeira Era; e a aparição das

2015 D.C: Fim da Segunda Era. As informações sobre a chave e a vida em Marte são reveladas ao mundo, causando furor no planeta.

Terceira Era:

De 2016 D.C a 2020 D.C: Início da Terceira Era. Ângela aparece na torre de Tóquio e revela a humanidade sobre os acontecimentos da Primeira Era. Nasce o New Tóquio News. Começa uma crise política com a inclusão dos Semi-humanos e a posse da Chave. Crianças começam a nascer com Genes Alterados.

De 2021 D.C a 2035 D.C: O retorno da Ordem dos Cavaleiros Templários, com o objetivo de manter firme a fé cristã. Ocorre o atentado ao presidente americano durante o feriado de 4 de Julho, causando a crise diplomática que culminaria na Terceira Guerra Mundial entre 2023 a 2025. Fim do programa nuclear e administração da Freelancers à frente os EUA. Início do período pós-guerra, com as nações restaurando suas perdas no conflito. Criação do Arcanorum Mundial, e a primeira aparição, isolada, dos Monstros de Bolso.

De 2036 D.C a 2055 D.C: As primeiras divindades começam a ressurgir no planeta, como as quatro feras guardiãs do Japão, a volta do contato da dimensão de Olímpia com a Grécia, e outras aparições de divindades. Surge a ilha de Avalon próxima à Grã-Bretanha. É criada no Japão a liga mundial de Bestas de bolso, que daria origem ao Monfighter. Criação da Ordem do Vácuo. Watsuki Harurashi, um famoso jornalista japonês, morre misteriosamente. Primeira aparição dos vampiros.

De 2056 D.C a 21XX D.C: kamikaiju ataca e destrói Tóquio 2. Surgem os seis espíritos para destruir a criatura. A ONU revela o sistema mundial de classificação dos Mecha. Inauguração da cidade de Flyer, logo acima do território australiano. Tentativa de diminuir a idade militar, causando revolta em diversos lugares.

De 21XX D.C aos dias de hoje: Época atual. É concluída a construção da atual Tóquio 3, com uma arquitetura moderna e lembrando a aparência das antigas cidades. A Freelancers inaugura suas sedes na África e no Japão, e é atualmente a maior colégio militar do mundo. Um acidente com o gerador tecno-arcano dos atlantes faz surgir as AMI (Áreas de magia Instável). Os vilões Lorde Veta e Arthur Lexxington são os empresários mais poderosos do mundo. Surge a Legião dos Protetores de Tóquio. Os monstros de bolso estão em alta.

feras de bolso, um tipo especial de monstro que pode ser "guardado" em pequenas esferas de contenção! Isso sem contar o contato com raças alienígenas (sobretudo os arianos, ressentidos pela destruição de seu planeta), as distorções espaços-temporais que abrem portais para outras dimensões, ordens secretas com poder arcano suficientes para tomar uma nação ou duas...

Nova Gaia está fervendo com novas descobertas e acontecimentos, e mais do que nunca, heróis dispostos o bastante surgem para entender as novidades e defender os interesses do planeta em caso de outros conflitos, seja dentro ou fora da Terra.

O Planeta Hoje

O planeta passou por muitas mudanças ao longo dos séculos até chegar ao seu estado atual. Muitas novidades surgiram, e em alguns casos houveram mudanças significativas no meio-ambiente, destruindo-o ou melhorando-o. Além disso, novas localidades e espécimes aumentam ainda mais a diversidade de Nova Gaia, o que faz dele um dos mais importantes do sistema solar. Vejamos algumas características que estão latentes hoje na Terra, seguido de uma descrição parcial dos continentes conhecidos.

Economia

À medida que a humanidade avança no tempo, o consumo torna-se mais marcante e o sistema comercial tem que seguir esse avanço.

Do início das trocas de bens, passando pelas moedas de ouro e do valor agregado das notas de papel, o dinheiro percorreu um longo caminho para chegar ao sistema digital usado atualmente. Com a evolução dos Cartões de Crédito Pessoais e a maior segurança dos bancos contra crimes virtuais, o mundo se orgulha de seus sistemas monetários.

As transações financeiras atualmente são feitas totalmente através dos sistemas de dados. Fisicamente, há dois meios comuns para mexer com dinheiro, ou com Cartões de Crédito ou com CRCs.

Cartão de Crédito Pessoal:

Tirando o fato que está 300 anos a frente dos cartões de crédito do Século XX, pode-se dizer que eles ainda funcionam do mesmo modo. Você cria uma conta em algum banco e usa o seu dinheiro por meio dele.

Credito Remoto de Carga (CRC):

Estes cartões possuem a metade do tamanho de um cartão de crédito (cortado verticalmente) e é o meio mais confiável de troca, muito utilizado como pagamento sem intermédio direto do Banco. Os CRCs são emitidos pelo Banco Central do país que o utiliza e

suas cargas variam de 10 a 100 créditos normalmente. À medida que o CRC é usado, sua carga vai se esgotando até chegar a zero, depois disso ele pode ser jogado fora ou recolhido pelo Banco Central de Tóquio-3 (onde é mais usado em toda Nova Gaia), de preferência, a segunda opção. Você pode retirar seus CRCs em qualquer posto de troca.

Celulares com sistema CRC

Todo celular e computador com entrada CRC podem fazer o deposito dos créditos destes cartões direto na conta do banco. Para tanto, basta estar com a conta do seu celular em dia. A maior vantagem desse sistema é que o seu usuário não precisa acumular CRCs de baixo valor e ainda tem a opção de usar apenas o seu Cartão de Crédito Pessoal, caso passe todos seus CRCs para a conta. Ainda podem haver transferências para outra conta através do cartão ou através do CRC pelo celular ou caixas de banco.

Venda de Celulares

Desde a Segunda Era, os telefones celular deixaram de ser meros aparelhos de comunicação, adquirindo diversas funções. Sempre há um modelo que combina com o usuário. Dentre as maiores empresas de telefonia, estão a Telexxing (da Lexxington Corp.) e a Vetel (da Vetacorp), tendo os preços comuns mostrados na tabela ao lado, assim como o preço dos celulares com Sistema CRC.

**TIN= Terminal de Informação e Noticia. Lugar onde você pode acessar dados sobre diversos assuntos de diversas fontes diferentes; O pacote de acesso básico restringe o tempo que será gasto com essas pesquisas, evitando assim a perda de investimentos em informações pelas empresas associadas e seus criadores. Os Celulares Gears, com acesso para as Bestas de Bolso, costumam apresentar este mesmo preço.*

Transporte

O sistema de transporte também evoluiu muito nas últimas décadas, ganhando uma versatilidade incrível. Em sua maioria, os veículos terrestres do cotidiano (carros, motos, caminhões e outros) flutuam a uma pequena distância do solo, ou possuem suas rodas e pneus protegidos contra ações externas. Estes veículos são populares hoje em dia, e custam o equivalente aos carros e motos da Segunda Era. Veículos

Tipo de Celular	Custo ($)	Mensalidade ($)
Celular Simples (abre a maioria dos arquivos baixados)	50	100
Celular com Câmera (para fotos e filmes em alta resolução)	**100**	**150**
Celular com TV e acesso ao TIN*	200	200

Tipo de Celular	Custo ($)	Mensalidade ($)
Celular Simples CRC	100	150
Celular com Câmera CRC	150	150
Celular com TV e acesso básico ao TIN*	250	250

antigos, fabricados na época anterior a atual, são mais baratos, porém vistos como antiquados e mais usados em lugares mais pobres.

Em Atlântida, onde a tecnologia está ainda mais avançada que no restante do mundo, pode-se comprar por um alto preço carros que voam em alturas maiores e pequenas naves urbanas. Em grandes cidades, existem rotas aéreas de tráfego que equivalem a estradas, para não gerar o caos em aeroportos. Trens e metrôs têm amplo uso em cidades como Tóquio-3, Nova York, Londres e Nova Naútilus. Em Rokatsu (bairro de Tóquio), existe uma espécie de metrô vertical que leva do solo para o nível superior.

Os veículos aéreos e marinhos também não ficam de fora das inovações trazidas pela Chave e com a tecnologia do homem. Uma das descobertas que impulsionou a indústria de transportes aéreos foram as levistones, pedras que possuem o poder de levar qualquer coisa para os ares. A partir desta pedra, foram criados os primeiros Navios Voadores, com projeções arrojadas e características das raças que a criaram (elfos, anões e gnomos, principalmente). Os navios voadores são amplamente utilizados como cruzeiros aéreos, cargueiros e ocasionalmente para viagens em geral. Talvez a maior criação de uma construção aérea pelas levistones tenha sido a cidade de Flyer, muito acima do território australiano, sendo uma das cidades mais famosas e visitadas de Nova Gaia.

Dentre as construções marinhas, as que mais se destacam são os Submarinos-Baleia, nome dado devido ao seu tamanho colossal. Criado pelos Elfos-do-mar, os submarinos, além de terem função militar (com adaptações necessárias), tem como propósito transportar as criaturas marinhas para superfície e vice-versa. Existe inclusive um porto próprio para Submarinos-Baleia em Nova Naútilus e Palutena, capital de Atlântida. Falando neles, os seres iluminados criaram diversos veículos para o mar baseando-se na engenharia dos seres marinhos, para suportar a alta pressão existente no fundo do mar. Curiosamente, os lemurianos também possuem construções marinhas impressionantes, com formatos assustadores, mais parecendo navios fantasmas.

Outro meio de transporte, mais incomum, é o teletransporte. É de conhecimento público que ele existe, mas grande parte da população nunca teve contato, sendo utilizado para uso pessoal por magos poderosos. Portais permanentes podem ser criados tanto através da tecnologia quanto da magia, mas são muito caros, e seu uso está restrito a grandes empresas ou grupos poderosos.

Outro tipo de teletransporte, mais espontâneo e incontrolável, gerado em regiões com mana mais intensa (como o Japão e parte da Europa), é o Eco Temporal. Este fenômeno desloca pessoas, objetos e criaturas adversas do futuro ou passado. Assim como as Áreas de Magia Instáveis, não há qualquer fato que explique a ocorrência de um Eco Temporal. Pessoas vindas de épocas e até mesmo mundos alternativos tornaram-se comuns hoje em dia, alguns até mesmo agem como se nada tivesse ocorrido, e tomam posturas como em suas épocas de origem, sempre causando algumas divergências.

Tecnologia da Informação

Com o advento da magia, e a junção dela com a tecnologia, os meios de comunicação se tornaram cada vez mais amplos, dando asas a novas criações e deixando as pessoas cada vez mais próximas dos filmes de ficção científica que eram transmitidos na Segunda Era.

A base de toda a informação está praticamente na internet. Programas de TV, celulares, e até mesmo jornais e revistas podem ser acompanhados hoje através da rede mundial de computadores. Livros e outros meios de comunicação físicos (feitos em papel) são mais usados por magos e cientistas para ocultar suas pesquisas contra riscos de invasão de privacidade.

Embora a internet seja base de quase tudo, ainda há exceções. O sistema telefônico existe até hoje, porém com mais recursos que outrora. Hologramas, magias de comunicação à distância e telefones públicos que dispõem de imagens são apenas alguns exemplos de contatos diretos entre as seres de Nova Gaia. Vive-se a utopia da globalização, pois os contatos constantes entre este mundo (e outros mundos) são tão freqüentes que é quase impossível não haver misturas de culturas e povos, embora suas raízes culturais sejam mantidas.

Moradia

O sistema de moradia e infraestrutura varia muito entre as raças, mas no geral estão mais seguros em relação às moradias antigas. Entre as construções características das raças, podemos destacar as ruas labirínticas e a arquitetura clássica dos minotauros, os prédios e templos agregados à natureza dos elfos, as edificações rígidas e imponentes dos anões e os palácios impressionantes dos Meio-gênios.

As edificações humanas não ficam para trás nesse quesito. Os edifícios estão mais altos, numerosos e confortáveis, embora ainda variem muito em qualidade. Prédios antigos (como os da Segunda Era) são mais baratos e mais comuns em periferias e cidades de menor tamanho e/ou importância. Casas são menos comuns e mais cobiçadas por pessoas que procuram fugir do caos urbano em algumas localidades. Eletrodomésticos não mudaram muito, apesar de existirem versões mais caras automatizadas. Robôs domésticos são caros e desejados.

Medicina

Não houveram melhoras na disponibilidade de cirurgias e outros recursos hospitalares, mas as técnicas medicinais evoluíram e estão mais seguras para todos. Por um preço relativamente alto, pode-se implantar próteses biônicas, que garantem uma melhora de vida

Por que a Terra não se chama Terra?

Como deu para perceber, nosso planeta não possui o mesmo nome com os novos tempos. Mas por que não se chamar simplesmente Terra como nos velhos tempos?

Os motivos você pode encontrar aqui mesmo neste capítulo, mas mestres e jogadores podem estranhar que um nome de uma titã grega seja adotado por TODOS os habitantes de um mundo repleto de deuses, credos e culturas diferentes.

Assim, o mestre pode usar alguns dos nomes sugeridos a seguir, baseado em algumas línguas perdidas, idiomas das raças atuais, ou apenas expressões. Como gancho para aventuras, o mestre pode usar um nome secreto para o planeta, escondido na mais perigosa ruína de Nova Gaia, em que aqueles que o descobrirem recebem valiosos poderes, ou terríveis maldições:

Aevum: Terra dos atlantes, no idioma atlante;

Ãrtovall: terra-de-todos-nós, no idioma anão;

Silvavitae: Floresta da Vida, em Latim e usados em algumas tribos selvagens;

Terra: todo mundo, oras!

para pessoas com membros amputados, e vantagens para aventureiros com sede de poder. Praticamente qualquer parte do corpo pode ser substituída, mas a transformação total em ciborgue é muito cara e restrita. As próteses sempre têm aparência mecânica, mas por um preço bem maior, podem ser indistinguíveis visualmente de um membro normal. A medicina concorre com a magia em alguns pontos neste caso, já que os conjuradores também sabem fabricar

Nunca saia de casa sem sua metralhadora giratória.

próteses arcanas, dando origem aos Meio-golens quando há uma troca excessiva de órgãos e membros. Embora a clonagem humana seja ilegal, é possível clonar apenas tecidos e órgãos para fins médicos, mas o preço é muito alto, no mínimo 10 vezes o preço de uma prótese idêntica ao membro em questão.

Várias doenças que assolavam a humanidade na Segunda Era como a Malária, o Sarampo, a Peste Negra, entre outras, foram erradicadas através de anos árduos de estudos e pesquisas. As duas únicas doenças que devastaram Nova Gaia nos tempos modernos foram a Pandemia, surgida durante a III Guerra Mundial, e a Gripe, que alcançou estágios de mutação incontroláveis. Embora as doenças hoje estejam controladas, foram necessários sacrifícios dolorosos para manter o mundo a salvo.

Armamentos

Uma das poucas coisas boas de uma guerra é que ela sempre traz com mais velocidade novas invenções, sejam elas para uso bélico ou não. E no último conflito não fora diferente: Novas armas, veículos de guerra e armaduras foram criadas para garantir um bom desempenho no grande conflito. Neste quesito, algumas raças se destacaram no campo de batalha, como os anões e seus tanques de guerra compactos e eficientes, e armas de fogo que fazem frente a tudo que os humanos já criaram; Os elfos e seus inventos que mais parecem obras de arte; Os gnomos e suas armas estranhas e precisas, e muitas outras se esforçaram para trazer novos inventos para acabar com seus inimigos.

Basicamente, tanto as armas de fogo como as armas brancas continuam sendo fabricadas do mesmo modo. Apenas com a volta da mana foram feitas armas e armaduras com materiais encontrados através da magia, como a superliga de carvão, o mitral, e as misteriosas lâminas de sangue, que sugam a vida de suas vítimas quando o golpe é bem sucedido! Estes são apenas alguns exemplos de armamentos. Novas armas são criadas e testadas o tempo inteiro, então não se espante se você ver por aí aventureiros usando sabres de luz, pilotando robôs gigantes ou tanques minúsculos, vestindo armaduras colantes ao estilo *Power Rangers*, tudo isso ao mesmo tempo...

Os Continentes conhecidos e suas peculiaridades

Todos os continentes existentes em Nova Gaia, até mesmo os que surgiram "de repente", passaram por mudanças que marcaram para sempre a história de suas regiões, ganhando cada um características únicas, além daquelas que já os diferenciavam desde a Primeira Era. Vejamos resumidamente os acontecimentos em cada continente durante os novos tempos, e como estão atualmente:

África

Na Segunda Era, a África passava por problemas diversos, desde sua invasão e escravização pelos europeus, até os conflitos internos entre os próprios africanos, também incentivado pelos europeus. No começo da Terceira Era, o continente passou por um período de relativa harmonia, conhecida pelos habitantes como "Anos do Vácuo". Porém, não demorou muito para que disputas étnicas e de poder entre os recém-chegados xamãs causassem novos conflitos.

A África está mais perigosa do que nunca!

Mesmo com todos estes problemas, nada se compararia ao que ocorreria na África pouco tempo depois da Terceira Guerra Mundial.

Como bem se sabe, todo o planeta ficou abalado com o grande conflito, e o continente africano não foi exceção. O continente estava ainda mais pobre, e guerras civis dificultavam a situação. Tudo isso, porém, foi pouco para as ações de Akhno-tep, O Senhor do Vale das Sombras. Sua força era tão incrível e descomunal que foi fácil (demais, inclusive) atingir seus objetivos: tomar o Vale do Nilo e construir seu império. Em poucos meses, todo o norte da África estava sob seu controle.

Em meio a este caos, surgiu René de Sartre, um soldado formado e pouco conhecido da Freelancers que tomou duas atitudes impensáveis para os africanos: unir todos os grupos sob uma única bandeira contra Akhno-tep, e acabar com o domínio da criatura de dentro para fora. Apesar de alguns países negarem a ajuda de Sartre, e outros até mesmo ajudarem o Senhor do Vale das Sombras, o soldado não desistiu, e depois de proteger diversas cidades com seu exército, Sartre e sua tropa de elite, os Panteras de Aço, partiram para o território egípcio, sede do império de akhno-tep.

Não se sabe o que ocorreu no dia fatídico, conhecido pelos africanos co-

mo o Dia do Coração Negro, atualmente sendo um feriado nacional em muitos países do continente, mas é fato que o Senhor do Vale das Sombras recuou e restringiu seu império ao limite do Trópico de Câncer, transformando-se num mistério desde então. Atualmente, existe uma sede da Freelancers na África, na cidade de Zanzibar, em homenagem a René de Sartre, desaparecido no combate contra vilão, assim como os Panteras de Aço. Ela é comandada por Abin A'llahad, um poderoso xamã salvo por Derrington Sid no passado (veja mais detalhes sobre o reitor da Freelancers no capítulo 3).

A África ainda passa por algumas dificuldades, mas é fato que a ação da Freelancers tem melhorado a vida em algumas regiões, assim como os dois blocos econômicos que se formaram recentemente: A UPA (União dos Países Africanos, com sede na África do Sul) e a FPA (Força Pan-Africana, sediada na The Sartre, a sede da Freelancers). Com a formação dos dois blocos, a África permanece em uma situação de mistério, pois não se sabe se isso causará novos conflitos ou enfim paz absoluta. Algumas ações já foram tomadas para melhorar o continente, como por exemplo, a difícil tarefa de reflorestar as regiões da Nigéria, Costa do Marfim e Angola e repovoamento de áreas tomadas pelo Senhor do Vale das Sombras.

América

A América reagiu de maneiras diferentes durante as mudanças ocorridas na Terceira Era, devido a suas diferenças étnicas e políticas existentes desde a Segunda Era. De tão diferentes, causaram mudanças significativas em cada uma das divisões políticas do continente, que podemos observar a seguir.

América do Norte: O bloco formado por EUA e Canadá teve mudanças bruscas, pois agora passariam de estados livres e democráticos a um regime de Lei Marcial. No Canadá, não chegaram a haver problemas tão graves, mas devido aos ataques provocados pelos Estados Unidos durante a 3° Guerra Mundial, os dois países passaram a ser regidos pela Freelancers, que não renunciaram a posse dos governos americano e canadense mesmo depois da restauração do planeta. Atualmente, a líder da Freelancers da América do Norte, Susan Grimald, rege os países com mãos de ferro, controlando as informações que circulam no território americano (porém não tanto no território canadense) e liderando uma política severa contra não-humanos;

América Central: o bloco liderado por México e Cuba não participou diretamente do Grande Conflito, servindo apenas de suporte para outros países neutros na guerra. Porém, alguns meses após o conflito mundial, teve início uma guerra civil no México que se espalhou feito praga para todo o território latino. Os motivos até então eram desconhecidos. Sabia-se apenas que um grupo de rebeldes liderados por um ser misterioso planejava tomar o poder da maior nação da América Latina, e unificar à força as outras nações.

Os governos do México, Nicarágua e Cuba pediram ajuda a ONU e a Freelancers para resolver o problema, mas um fato chamou a atenção dos governos, que ficaram sem saber o que fazer: A própria Freelancers, liderada por Susan Grimald, estava liderando as forças rebeldes, que por pouco não tomaram toda a região.

Após seis meses de conflito, uma força especial da própria Freelancers, comandada por Derrington Syd, derrotou os rebeldes e puniu severamente

Susan, que foi afastada, mas apenas por um tempo, dos EUA. Atualmente, o México voltou ao seu estado normal, ajudando os países feridos pelo conflito. Ocasionais grupos rebeldes ainda persistem em tomar o controle de algumas regiões do território, mas nenhum deles obteve sucesso (ainda).

América do Sul: A América do Sul foi a única região do planeta que não se envolveu na 3° Guerra Mundial ou outros problemas ocorridos durante a Terceira Era, apenas pelo fato de já estarem em conflito interno muito tempo antes.

Desde o começo da Terceira Era, Os governos da Venezuela e Bolívia faziam discursos inflamados sobre a soberania brasileira, colombiana e argentina que pairavam na região. Como não eram ouvidos pelas outras nações fora da América, os dois países fizeram uma aliança para acabar com o poderio das nações de dentro para fora, fortalecendo o crime organizado e corrompendo os políticos de esquerda nos três países sem que os governos do Brasil, Colômbia e Argentina soubessem.

Este período, a “guerra fria do Paraguai”, como chamaram os historiadores anos depois dos acontecimentos, permaneceu durante décadas até uma falha de comunicação entre o governo venezuelano e o cutia (uma organização criminosa oculta entre os políticos brasileiros) acabar revelando as fraudes causadas pelos governos e gerar uma situação de caos nos três países mais poderosos da América do Sul.

Os governos de Brasil, Argentina e Colômbia, revoltados com a situação em que chegaram graças à corrupção provocada pelos líderes de Bolívia e Venezuela, formaram uma aliança militar conhecida como A Armada para literalmente destruir os dois governos sedentos por poder.

A guerra conhecida como “Disputa dos Totens”, devido a alta incidência da representação das torres de estátuas durante o conflito, durou até aproximadamente 2 anos e meio após a 3° Guerra Mundial. As tropas das três nações se mostraram muito superiores ao arcaico poderio bélico de Bolívia e Venezuela. Após a vitória triunfante da Armada, os países derrotados tiveram de pagar indenizações tanto aos três países vencedores como aos países que Bolívia e Venezuela tomaram durante a guerra (entram nessa ocasião Uruguai e Chile). A armada hoje é um colégio militar como a Freelancers, inclusive sabe-se que há uma pequena rivalidade entre os dois.

Ásia

A Ásia talvez tenha sido o único continente em todo o planeta em que não houveram diferenças tão marcantes na vida de seus habitantes, mesmo com tudo que a tecnologia e a magia vinda da Chave trouxeram (exceto pelo Japão, claro). Pelo contrário, muitas tradições foram mantidas e algumas até trazidas de volta. Nunca antes o continente foi tão envolto em mistérios como agora.

No começo da Terceira Era, as maiores nações asiáticas (Índia, Arábia Saudita, Coréia do Sul, China e Japão) estavam passando por pequenas mudanças em sua geografia e costumes. No entanto, países mais conservadores, como China, Índia e Arábia Saudita, permaneceram com suas culturas praticamente inalteradas, e com o surgimento de várias criaturas mitológicas, os países ficaram mais preocupados em resolver seus próprios problemas.

Durante a Grande Guerra, três países asiáticos se destacaram em suas ações. A china voltou a se tornar um império após um golpe de estado. Com o novo sistema de governo, o império

chinês começou uma rápida e eficiente tomada de territórios pela Ásia, tomando posse da Mongólia, de parte do território russo e alguns outros países pequenos. A capital voltou a ser a Cidade proibida, habitada unicamente pelo imperador chinês e sua corte, dentro da gigantesca Pequim. Muitos acreditam que o imperador chinês seria na verdade um dragão que na Primeira Era tentou tomar o controle da China, sendo impedido por um grupo de guardiões ainda adormecidos, porém esta hipótese ainda não foi confirmada.

A Índia também foi outra nação que expandiu seu território durante a Terceira Guerra, porém de uma maneira bem diferente. Um grupo de monges pacifistas, guiados pelos ideais de Mahatma Gandhi, um antigo líder budista da Segunda Era, começaram uma caminhada ao redor do país e além, conhecido como Cruzadas Etéreas. Com seus ensinamentos e poderes sobrenaturais, amplificados com a volta da mana, estes monges conseguiram o impensável em meio ao conflito devastador: Unificar várias nações do Oriente Médio sob a bandeira indiana, e mesmo a tentativa de assassinato do líder dos monges, Al-spadin, não impediu a união das nações a Índia. Hoje em dia, os monges governam o país do Templo das Nuvens, conhecido por muitos como o maior monastério do mundo. No oriente médio, apenas Israel e o Afeganistão permanecem como países livres, mas ambos ainda engajados em seu conflito interminável.

O Japão foi um caso a parte na guerra. Sede de praticamente todos os fenômenos sobrenaturais ocorridos com a volta D'Chave, não foi sem motivo que os EUA os atacaram sem piedade. Reconstruída após o conflito, o Japão vem sofrendo toda sorte de fenômenos sobrenaturais, como monstros gigantes, feras antigas, monstrinhos de todos os tipos, e muito mais. Durante o período de guerra, o Japão tomou parte da indonésia, como um acordo feito pelas duas nações.

Como dito anteriormente, a Ásia é o continente com os maiores mistérios a ser desvendados, graças à política conservadora dos países, que preferem manter suas tradições e segredos apenas com eles. Mesmo assim, suas artes marciais exóticas, lendas de riquezas e feras inimagináveis ainda atraem muitos aventureiros para os países asiáticos, fazendo do lugar um dos mais visitados do mundo.

Atlântida

Localizada próximo à ilha da Grã-Bretanha, o continente e país de Atlântida foi uma das mais influentes nações durante a Primeira Era, e uma das mais respeitadas durante a atual Terceira Era. Sua tecnologia misturada à mana abundante do continente formou uma civilização bela e sábia. Acredita-se que tal conhecimento foi lhes dado pelos anjos do Tenjoukai, o que explicaria os dons incomuns dos atlantes comparados aos humanos.

Quando o concílio das raças tomou sua decisão sobre o destino de Gaia na Primeira Era, os atlantes decidiram afundar literalmente seu conhecimento no fundo do mar, erguendo-o de novo quando a hora das raças voltarem chegasse. E assim, no fim da Primeira Era, o conselho de senadores que regiam Atlântida usaram sua magia para afundar todo o imenso continente, que ficaria conhecido nas lendas como o continente perdido de Atlântida.

Curiosamente, partes das construções atlânticas puderam ser reencontradas em alguns pontos do mundo durante a Segunda Era, sendo um mistério para os humanos sobre sua ori-

gem. Outro fato curioso sobre os anjos na Segunda Era estava no fundo do mar: Alguns povos marinhos que permaneceram na Terra, por motivos diversos, habitaram as ruínas atlantes durante um bom tempo, adquirindo uma pequena fração de seu conhecimento. Isto pode ser visto hoje na arquitetura de Nova Naútilus, que lembra bastante o continente perdido.

Com a volta do continente à superfície na Terceira Era, os atlantes aos poucos retomam o poderio de outrora. Mas os tempos são outros: Todas as raças existentes agora possuem conhecimento tecnológico suficiente para criar engenhos mecânicos tão eficientes quanto o dos iluminados. Mesmo assim, o povo atlante segue em frente com novas criações nos sistemas de comunicação e transporte.

Embora o continente seja belo, um verdadeiro paraíso, nem tudo são flores na vida dos atlantes. Nesta Terceira Era, dois incidentes marcaram para sempre a vida dos iluminados: O primeiro, ocorrido a menos de 20 anos, foi com um gerador tecno-arcano de energia. Após uma falha no treinamento de um dos engenheiros, o gerador causou uma explosão de proporções inimagináveis no lado leste do continente, causando a morte de centenas pessoas que viviam nas regiões próximas, e misteriosamente transformando outras em feras terríveis, indomáveis. Até hoje os atlantes mandam expedições militares ou contratam aventureiros para dar cabo destas criaturas. As áreas onde as criaturas aparecerem foram chamadas de A.M.I (Áreas de Magia Instável).

O segundo incidente criou uma forte tensão diplomática entre Atlântida e Japão. Um ser misterioso, muito parecido com um atlante, andou causando atentados em diversos pontos do país do sol nascente, causando a libertação de demônios como Oro e Orochi. Ele é conhecido por aqueles que o viram como Nelumina, o Anjo de Asas Negras. As autoridades japonesas exigiram uma resposta dos atlantes, que alegraram e provaram que Nelumina não tinha nenhum vínculo com o continente iluminado. Mesmo com o esclarecimento, as coisas não parecem tão boas entre as duas nações...

Europa

O continente antigo, das grandes sagas envolvendo a redescoberta do

planeta, e de lendas misteriosas, não esteve livre de eventos incomuns durante a Terceira Era. A começar com a volta dos semi-humanos, em que cada uma das raças se instalou em certas regiões do continente europeu: os elfos seguiram para países como França e o Reino Unido; os anões voltaram para suas montanhas na região escandinava (onde hoje ficam os países Suécia, Noruega, Dinamarca e Islândia), enquanto alguns outros rivalizaram com os elfos negros em pleno território alemão; os minotauros e centauros voltaram para Grécia (ou melhor, já apareceram lá devido às circunstâncias que você verá no capítulo 2), enquanto as outras raças restantes simplesmente se espalharam ao redor do globo.

A União Européia ficou indignada a princípio com esta "invasão", mas após receberem o relato de Ângela, a Aeon, aos poucos começaram uma política de integração dos povos exilados, e em pouco tempo começariam uma relação mais ou menos harmoniosa. Porém, tudo isso quase veio abaixo no período do Terceiro Grande Conflito.

Embora a europa tivesse sido o palco de duas guerras sangrentas durante a Segunda Era, o mesmo não ocorrera durante a Terceira Era. Por outro lado, um fenômeno ameaçava a vida dos habitantes do continente antigo: relatado durante o período de Guerra, inúmeras áreas no continente foram cobertas de névoa, dificultando comunicações tanto arcanas como eletromagnéticas, mas o pior ainda estava por vir.

Monstros misteriosos começaram a atacar cidades européias de grande porte. O principal alvo das criaturas foi Londres, na Inglaterra, e boa parte da cidade fora destruída. O fenômeno ficou conhecido como Bruma, pouco tempo após o fim da guerra, ela se extinguiu quase que totalmente no continente, porém as brumas ainda acontecem em alguns pontos remotos de Nova Gaia.

Boatos não faltam sobre o fenômeno. Alguns dizem que teriam sido os não-humanos responsáveis pelos ataques, outros alegam que teriam sido uma interferência do espaço-tempo, trazendo criaturas de outras dimensões. Acredita-se que essa teoria seja a mais viável por dois motivos. Um é pelo fato de uma misteriosa ilha ter aparecido entre a região escandinava e a Grã-Bretanha, que dizem ser o lar do lendário Rei Arthur do folclore celta. Outro seria pelo fato de fenômenos parecidos terem ocorrido em outras regiões do mundo, também trazendo toda a sorte de criaturas.

Mas por que atacariam principalmente Londres? E como desapareceram tão de repente? Estes mistérios estão sem solução até hoje. Atualmente, a europa é um dos continentes mais influentes do globo, com suas nações possuindo boas relações com todos outros continentes. Atualmente os europeus lideram os estudos sobre magia, graças à criação do Arcanorum Europeu e de outras ordens voltadas para estudos arcanos.

Lemuria

Lemuria é uma ilha-continente situada no Oceano Pacífico, em pleno mar entre o Japão e os EUA. Isto é, na Primeira Era, quando seus habitantes ainda eram normais. Os lemurianos, como eram conhecidos, foi um povo misterioso e conhecido por sua inveja ao povo atlante, por causa de sua tecnologia e magia superior. Devido a essa inveja, que rapidamente se transformou em ódio, os lemurianos aos poucos começaram a imitar os atlantes, porém de uma forma muito mais macabra.

Realizando experimentos cada

vez mais depravados em sua população, todos os lemurianos passaram a adquirir características demoníacas, pois sem perceber estavam sintonizando seu continente com o plano demoníaco do Makai. Como os lemurianos não participaram do Concílio das Raças no fim da Primeira Era eles sofreram com a falta da magia e, numa tentativa derradeira de conseguir toda a energia mística restante em Gaia, acabaram criando um cataclismo arcano que devastou lemuria e transportou toda a ilha para o Makai ao mesmo tempo em que os infundiu totalmente com a essência da malévola dimensão. Uma vez lá, os lemurianos lutaram por séculos para sobreviver; poucos dos onis locais conviviam pacificamente com eles e muitos tentavam destruí-los ou escravizá-los.

Quando a chave voltou, os lemurianos viram a chance de conseguir sua almejada vingança. Criando um vórtice dimensional, eles conseguiram trazer lemuria de volta para Nova Gaia, mas ainda mantendo sua ligação com o Makai. Por anos, eles têm criado cultos, corrompido autoridades, tentado despertar suas criações e lutado contra os onis. Acredita-se que tenha sido um deles a matar o presidente americano durante o 7 de Julho, causando a Terceira Guerra Mundial.

Recentemente, os lemurianos tornaram-se mais ousados. Em alguns lugares surgiram boatos sobre grupos terroristas vestidos em vermelho e negro que surgem massacrando populações e exércitos sem dificuldade, e desaparecendo sem deixar vestígios. É comentado que até mesmo kamikaiju, a terrível fera que destruiu Tóquio-2, tenha sido uma criação lemuriana. E é muito provável que o povo amaldiçoado esteja preparando uma grande invasão a Nova Gaia: suas tropas estão atacando pontos estratégicos, roubando recursos naturais, arcanos e tecnológicos. Seu plano-mestre ainda é desconhecido, e aventureiros de todas as partes do mundo estão investigando o continente demoníaco.

Atualmente, lemuria é uma nação detestável. Segundo fugitivos do continente, escravos de diversas raças e mundos servem aos seus caprichosos e cruéis mestres, enquanto os lemurianos treinam sua magia e seus soldados para a dominação. Sua sociedade é uma combinação de monarquia, sistema feudal e meritocracia. A autoridade suprema é a grande rainha lemuriana, **Sindária**, uma tirana manipuladora e cruel que se tornou a soberana após assassinar os pais e forçar o restante de sua família e os líderes nobres em submissão ao seu poder.

Sindária é a conjuradora de magia negra mais poderosa de que se tem notícia e também é exímia no combate com sabre, só que mais poderoso que sua lâmina demoníaca ou suas magias é o seu grande poder de sedução. Fisicamente, ela é a epítome da beleza demoníaca: aparentando estar próxima aos 25 anos, a rainha apresenta uma pele perfeita, cabelos dourados, olhos cor de fogo, pequenos chifres e grandes asas de morcego que por algum motivo realçam ainda mais sua beleza. Muitas foram as almas nobres que se corromperam e caíram em desgraça por não resistir à sua visão.

O Rei Norton, governante de Atlântida, declarou extra-oficialmente estar formando uma aliança com outras nações para defender-se dos lemurianos em um possível ataque. De fato, é bem provável que este ataque ocorra mesmo.

MU

Na Primeira Era, a nação de MU localizava-se a nordeste do continente asiático, isolado do restante do mundo.

Seus habitantes e suas edificações pareciam ter saído de histórias infantis: Construções belas e incríveis, e toda sorte de seres mágicos como gênios, fadas e até mesmo trolls habitavam o pequeno continente. Há uma teoria que diz que todas as raças não-humanas teriam se originado de MU, e não de um processo evolutivo, mas isso permanece um mistério até hoje.

"A nação da magia", como era conhecida por todos, sempre se manteve neutra em relação aos outros povos. Devido a esse caráter um tanto isolacionista, muitos não se interessavam em visitar ou mesmo invadir MU. Com o tempo, habitantes do próprio continente começaram a se dispersar pelo mundo, alimentando as mentes com novas lendas para suas culturas.

No fim da Primeira Era, os gênios representaram os habitantes de MU no Concílio das Raças, e concordaram em seguir para o exílio. Porém, diferente dos atlantes e lemurianos, a população de MU deu um novo destino para sua casa: com todo seu poderio arcano, MU foi levado para o Mundo Onírico, uma divisão criada por eles mesmos na Dimensão do Exílio, e lá ficariam até a volta d'A Chave.

Milênios se passaram, e na Terceira Era MU estava de volta a Gaia, só que de uma maneira bastante diferente: os gênios governantes da nação da magia simplesmente ergueram todo o seu continente aos céus! Hoje MU pode ser vista no mesmo local onde se localizava no passado, porém permanece estática nos ares. Tamanha façanha deu um caráter imponente ao continente, que atualmente recebe turistas do mundo inteiro.

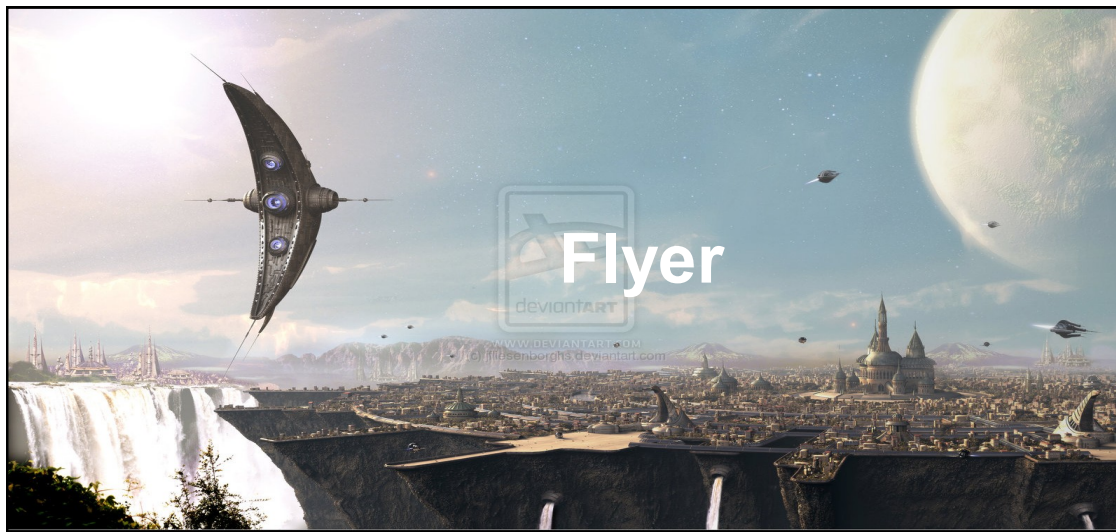
Mesmo durante a Terceira Guerra Mundial, a nação da magia não fora atacada: Os EUA sabiam do poderio arcano dos gênios e das fadas, e também o que poderia acontecer caso eles decidissem participar. Atualmente, MU mantém boas relações com os atlantes, e curiosamente com a Índia e a região escandinava na Europa (influência dos habitantes de MU que conseguiram ficar em Nova Gaia durante a Segunda Era), fazendo alianças políticas e sociais de grande importância para os dois lados.

Oceania

Dentre todos os continentes, a Oceania foi o único que aceitou as novas mudanças com boas intenções. Isso pode ser comprovado através das inúmeras obras tecno-arcanas feitas pelos australianos e neozelandeses voltadas para infra-estrutura, comunicações e esportes. Os eventos esportivos mais famosos hoje no continente são o R-Surf e o Australian Cyberball, com inúmeros times e uma liga profissional própria!

Não foi sem motivos que a Oceania se tornou um dos continentes mais tecnológicos de Nova Gaia, rivalizando principalmente com o Japão. O maior exemplo desta grandeza sem dúvida alguma é Flyer, a imensa cidade aérea que sobrevoa parte do território australiano (mais detalhes sobre ela abaixo, em Cidades de Destaque).

Durante a Terceira Guerra Mundial, O território australiano foi duramente atacado pelos EUA. Levou um bom tempo até a Austrália restaurar suas perdas, tendo ajuda da Freelancers, que instalou uma base no país. Na Nova Zelândia, dois movimentos tomaram o poder democrático do país: A Ordem Sacra-Neolandesa e os Aborígines.

A primeira é uma organização religiosa formada por guerreiros e clérigos com poderes curativos, capazes de fazer verdadeiros milagres (os templários europeus possuem poderes parecidos). Devido à ajuda que deram à Nova

Zelândia durante o período Pós-Guerra, hoje o país se tornou uma Teocracia, com seu líder escolhido pela igreja. A segunda ordem é mais oculta, restringindo-se às áreas selvagens. Os aborígines também ajudaram na reconstrução da Nova Zelândia, expandindo aos poucos seu culto à natureza. Porém, devido à influência da Ordem Neolandesa, tanto eles quanto os membros da Freelancers na Austrália são vistos com maus olhos pela população neozelandesa.

Apesar destes pequenos problemas ideológicos, a Oceania é hoje um dos melhores continentes para se viver, com uma boa qualidade de vida e grandes oportunidades de aventuras.

Cidades de Destaque

Nova Gaia é um planeta rico em cidades, lugares e seres exóticos. No entanto, Alguns lugares se destacam dos demais, seja por sua arquitetura diferenciada, suas características peculiares, ou mesmo um evento marcante que mudou a vida de seus habitantes. As cidades a seguir possuem pelo menos uma destas características, e servem muito bem como ponto de partida e parada para qualquer grupo de aventureiros.

Flyer

Localização: Espaço Aéreo da Austrália, Oceania.

Flyer é uma cidade de médio porte, maior que o Vaticano em seu diâmetro. Ela poderia ser uma cidade qualquer no território australiano, se estivesse no chão, o que nos leva a característica incomum de Flyer: A partir de uma hélice gigante que gira extraordinariamente rápida embaixo da cidade, assim como algumas hélices menores em cima, Flyer ergue-se a mais ou menos 30 km do território australiano. O principal motivo de Flyer poder flutuar, entretanto, são as levistones, pedras mágicas descobertas há um bom tempo que dão ao seu usuário poderes de vôo.

A cidade só não é mais tranquila por causa dos ataques de bandidos que almejam as Levistones que sustentam a cidade. Os mais conhecidos nestes ataques são os Piratas do Céu, que atuam com maestria no domínio dos navios aéreos e outros aparatos de vôo. Para refrear este problema, existe uma mili-

cia especial chamada airsoldiers, soldados que voam com alguns equipamentos apropriados, sem usar nenhum veículo, através das levistones. Os airsoldiers são extremamente eficientes em seu trabalho de proteger a cidade, rivalizando com os piratas do céu sobre quem é melhor no domínio dos aparatos voadores.

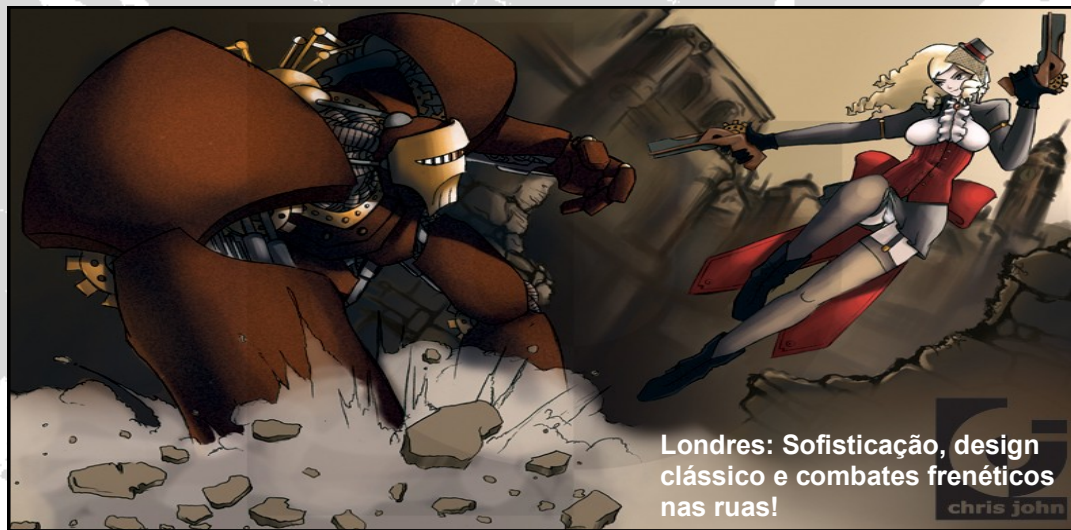
Exceto por estes fatos, Flyer parece uma cidade comum da Segunda Era, sem grandes extravagâncias ou qualquer outra característica que diferencie das demais. Um dos destaques da cidade aérea é a FlyPorts, uma empresa de transportes públicos internos e externos da cidade. Helicópteros, aviões, jatos e outros veículos são produzidos aqui. Neste quesito, a empresa se destaca com a produção de Navios Voadores, fazendo da cidade uma das mais visitadas por empresários, comerciantes e aventureiros dispostos a pagar gordas quantias em dinheiro para adquirir uma destas embarcações aéreas.

Londres

Localização: Capital da Inglaterra, Europa.

Londres exala nobreza e traz um verdadeiro ar de antiguidade em meio ao mundo tecnológico que é a Terceira Era hoje. Ao contrário de outros lugares famosos no mundo, o governo de Londres fez poucas alterações em sua infra-estrutura, e aproveitando a situação, trouxe de volta velhos costumes tão comuns na Segunda Era. Até os mesmo os veículos, com as melhorias trazidas pela tecnologia, são fabricados em modelos antigos! Não é sem motivo que a vida na cidade é mais apropriada para pessoas mais sofisticadas, aristocráticas.

Apesar desta peculiaridade um tanto irônica (se você pensar em como o restante do mundo ficou na Terceira Era), Londres não é uma das cidades mais famosas no mundo por sua nobreza e seus hábitos antigos, mas sim pelos fatos que ocorridos durante os novos tempos, fatos que não foram totalmente explicados pelo governo da Inglaterra ou pelo Reino Unido.

Durante a Terceira Guerra Mundial, a Europa sofreu uma série de surtos de monstros provocados pelo fenômeno que ficou conhecido como Bruma. Londres não fugiu deste fenômeno, que curiosamente foi muito mais intenso na cidade. Moradores relataram contatos com lobisomens, demônios e seres des-

Londres: Sofisticação, design clássico e combates frenéticos nas ruas!

conhecidos por todas as raças.

O mais intrigante é que mesmo agora, anos após o incidente com as brumas, algumas pessoas ainda relatam a polícia local a visão de monstros perambulando pelas ruas e assassinando civis.

Temendo uma má repercussão por parte da imprensa e do restante do planeta, o governo inglês conseguiu instalar uma divisão do Arcanorum Europeu para investigar os casos, e na pior das hipóteses treinar pessoas capazes de enfrentá-las. Graças a isso, hoje a recém-fundada Escola de Magia de Loncorum leciona alunos de todas as raças nas artes da magia, e nos costumes ingleses, sendo um dos melhores lugares do mundo para se aprender magia sem correr (muitos) perigos.

Além destes fatos, Londres possui outros lugares de importância, como a clássica torre do relógio Big Ben e o palácio da atual rainha do Reino Unido, Margareth III (mesmo hoje, o sistema de governo no Reino Unido não mudou quase nada), tornando a cidade ainda mais bela, do seu próprio modo.

Nova Nautilus

Localização: Oceano Índico, próximo ao Japão.

Nos tempos em que as raças ainda estavam exiladas, apenas pequenos grupos de povos marinhos viveram em Nova Gaia para preservar suas espécies, sempre ficando totalmente ocultas da humanidade. Durante uma de suas viagens pelos oceanos, um grupo destes seres (um elfo do mar, uma sereia e uma nereida) avistaram as ruínas do que parecia ser uma civilização antiga. Lá, os três descobriram um lugar de conhecimento vasto e receberam uma sabedoria valiosa, perdida há muito tempo pelos humanos.

Mal sabiam os três que estavam descobrindo e adquirindo a filosofia e preceitos dos atlantes (veja com maiores detalhes no tópico sobre Atlântida mais acima), e o trio concordou que o conhecimento sobre este povo iluminado deveria ser mantido em segredo, sendo passado somente para seus descendentes.

Gerações se passaram, e na Terceira Era, uma guerra territorial estava ocorrendo entre praticamente todos os povos marinhos. Temendo a extinção de suas espécies, os descendentes dos três desbravadores das ruínas atlantes chegaram a um consenso de que a guerra nunca acabaria se não houvesse algum tipo de união. Assim nasceria Nova Nautilus.

A cidade, criada a partir dos conhecimentos adquiridos de uma Atlântida afundada, é um símbolo da união entre os povos marinhos e os povos da superfície. Ela possui uma redoma imensa que abrange toda a cidade, e permite a respiração de seres da superfície. Embora ainda hajam conflitos isolados em alguns pontos dos oceanos, a cidade cresce como representação das raças do mar. Sua arquitetura lembra muito as cidades atlantes, com um toque diferente para cada uma das três raças que fundaram a cidade: A simplicidade dos elfos do mar, a pureza das sereias e o misticismo das nereidas.

Nova Nautilus possui um sistema de governo independente das outras nações. O governo é divido igualmente entre as três raças fundadoras da cidade: elfos do mar, sereias (e tritões) e nereidas, que formam um conselho de três membros eleitos. Houve épocas em que raças diferentes assumiram o poder, mas na grande maioria das vezes estes três povos comandam a nação com ordem e respeito por qualquer tipo

de vida.

Entre os locais de destaque da cidade, estão o Domo D' água, uma arena onde se realizam vários tipos de esportes aquáticos; a Praça da União, ponto de encontro entre os aventureiros que buscam itens valiosos para aventuras marítimas; e o Porto das Conchas, onde toda a sorte de submarinos peculiares aportam e fazem suas negociações.

Nova York

Localização: Capital dos Estados Unidos da América, América do Norte.

A eterna cidade dos vigilantes, Nova York virou a nova capital da outrora mais poderosa nação do mundo depois da posse da Freelancers (cuja sede se localiza no Central Park). A cidade teve mudanças leves se comparada a Segunda Era, sendo apenas ajustada para as novas tecnologias: mudanças no sistema de tráfego aéreo, sistema mais apurado de metrôs, alguns prédios mais sofisticados, que furam os céus com sua altura, e até mesmo reformas na Estátua da Liberdade foram feitas para garantir sua sustentabilidade.

Nova York hoje em dia é uma cidade movimentada e bem mais segura, se comparada com as outras eras. Afinal, com a própria Freelancers fazendo a segurança do local, dificilmente alguém é louco o suficiente para realizar qualquer tipo de crime na cidade. No entanto, como era de se esperar, negócios no submundo de Nova York são feitos sem levantar suspeitas, e também podem servir de refúgio para grupos de pessoas com capacidades "especiais".

Como bem se sabe, a líder da Freelancers nos EUA, Susan Grimald, lidera uma política quase ditatorial contra não-humanos, sejam eles nativos de nosso planeta ou não, tornando a vida extremamente difícil para eles. Devido a esse misterioso comportamento de Susan para com os não-humanos, muitos americanos (mal-informados propositalmente) se tornaram xenofóbicos em relação a qualquer tipo de estrangeiro, mantendo um orgulho cego sobre sua nação. Em nova York é muito difícil encontrar um não-humano, que é preso imediatamente e submetido a horas de interrogatório constantes.

Mesmo com toda esta perseguição às outras raças, um fato curioso chama a atenção em Nova York: Ocasionalmente são encontrados vigilantes ou "super-heróis" mascarados saltando de prédios, ou voando com roupas extravagantes, fazendo todo tipo de boa ação. O mais famoso deles é Blind Man, um homem misterioso conhecido pelas acrobacias inumanas e uma maestria extrema com quase qualquer tipo de arma. Isso tudo somado ao fato de ser cego (como é mostrado por ele ter uma faixa cobrindo os olhos).

Uma divisão especial da polícia, formada por agentes da Freelancers, do FBI e da CIA, investigam a origem destes vigilantes, mas para cada descoberta, novas dúvidas aparecerem. O que eles pretendem afinal? Por que atuam justamente em Nova York, onde as penas para não-humanos são mais duras? Este é um mistério que anda tirando o sono até de Susan Grimald.

Palutena

Localização: Capital de Atlântida, Atlântida

A capital da majestosa nação atlante, junto com a capital japonesa, formam a representação suprema da Terceira Era: A tecnologia e a magia em uma combinação perfeita. Porém, enquanto Tóquio-3 possui uma característica mais futurística, as construções de Palutena são mais artísticas, belas,

lembrando as construções Greco-Romanas da Primeira e Segunda Era. Quem chega pela primeira vez à capital atlante, se impressiona com sua arquitetura e organização, pois enquanto os pedestres caminham livres pela rua, carros, motos e outros veículos ocupam o trânsito vários metros acima.

Palutena é uma das cidades mais seguras do mundo. Por ser a capital da nação atlante e lar do Rei Norton, a polícia local é treinada para deter qualquer tipo de crime com eficácia. Neste quesito, dois grupos de segurança se destacam na cidade: os Cavaleiros Alados, combatentes fortemente armados e montados em pégasus, cavalos alados e velozes; e os Guerreiros da Luz, golens massivos e incríveis que fazem a segurança do palácio real e suas redondezas.

Dentre as localizações que se destacam na cidade estão o Palácio Real, onde o governante de Atlântida e sua família ficam a maior parte do tempo; a Academia Celeste, que recruta anualmente novos cavaleiros alados, que são espalhados para todo o continente; o Museu dos Anjos, que tem como tema principal a história vivida pelos atlantes durante a três eras de Nova Gaia (recentemente o museu foi ampliado para acomodar os artefatos e quadros que narram o período que os atlantes passaram durante a Segunda Era no Tenjoukai); e por último, mas não menos importante, o Aeroporto, um dos primeiros do mundo a acomodar os navios voadores, e também um dos poucos locais de Palutena em que a segurança não é tão rígida.

Palutena

Pequim

Localização: Parte da Cidade Proibida, Capital do Império Chinês.

A cidade de Pequim, no passado, foi a capital de toda a nação da China, com diversas tradições e maneirismos que influenciavam todo o país. Hoje, ela é apenas uma parte da Cidade Proibida, a nova sede do Império Chinês. Ninguém pode entrar na cidade sem autorização especial do Imperador ou de seus representantes, o que causou inúmeras revoltas por partes dos antigos moradores, todas sem sucesso.

Tirando estes fatos, atualmente em Pequim não parece ter havido mudanças em tecnologia e infra-estrutura: suas construções, sistemas de transporte e tudo o mais permanecem intactos. Pequenas manutenções fazem com que a cidade permaneça sempre limpa e segura. Desde o Início da Terceira Era, quando fenômenos estranhos começaram a aparecer em Nova Gaia e o avanço da tecnologia estava a pleno vapor, a poderosa nação asiática quis a todo custo manter suas tradições e costumes (o que conseguiu com muito sucesso), temendo que sua nação “perdesse seus valores mais intrínsecos”, o que para eles, ocorreu em luga-

res como Coréia e Japão.

Por isso, Pequim, ou melhor, a Cidade Proibida, é o maior símbolo das tradições chinesas. Um fato curioso sobre a cidade é seu governante, o Imperador. Ninguém até hoje sabe qual é a verdadeira identidade dele ou de seus descendentes (existem boatos de que o Imperador seria na verdade um dragão oriental, uma versão diferente dos dragões europeus), e a proibição da entrada à cidade dificulta ainda mais as coisas. A maioria da população nem se importa muito com isso, desde que ele mantenha a tranqüilidade e segurança do local.

Acredita-se que quem conseguir autorização para entrar na Cidade Proibida, recebe um destino glorioso ou trágico das mãos do Imperador. Como até hoje somente políticos, diplomatas, amigos pessoais e a família do imperador puderam entrar na cidade, ninguém sabe o que uma pessoa comum (ou um aventureiro) conseguiria sendo convidado pelo Imperador.

São Paulo

Localização: Brasil, na América do Sul

Entre todas as cidades da América do Sul, São Paulo, ou "a cidade caótica" como dizem alguns, é que mais se destaca entre todas, e desta vez não estamos falando de beleza ou novidades tecnológicas. São Paulo se destaca por ser um dos maiores centros de informação e comércio de todo o globo. Quase tudo em relação a produtos, desde celulares com sistema de crédito a armas laser podem ser encontrados na cidade, seja no comércio legal, ou no mercado negro, por preços que podem variar enormemente.

O fato de ser o centro das informações também não é sem motivo: Várias organizações mantém sedes aqui, onde reúnem-se para discutir seus planos, em prédios enormes ou no subterrâneo, abaixo dos metrôs. São Paulo nunca foi um palco tão perfeito para espiões e assassinos, que se espreitam nos subúrbios e becos da cidade caótica para cumprir seus serviços. Enquanto as pessoas comuns apenas se preocupam com o pão de cada dia, outros se escondem em meio à multidão para não levantar suspeitas.

São Paulo talvez tenha sido uma das poucas cidades em todo o mundo em que não teve grandes problemas na época atual, ao menos não em relação à conflitos. Mesmo com o governo boliviano e venezuelano oferecendo apoio a algumas facções criminosas no Brasil, a situação não mudou drasticamente na cidade. Apenas depois do conflito, quando as coisas começaram a amenizar entre as nações, São Paulo começou um processo lento de modernização, que dura até hoje devido à inadimplência do governo brasileiro, que ainda está perdido em assuntos pessoais.

Tóquio (ou melhor, Tóquio-3)

Localização: Capital do Japão.

E aqui encontramos o centro das atenções de todo o mundo. Nos tempos antigos, a capital japonesa era considerada o lugar com a maior tecnologia no mundo inteiro, representando o futuro. Hoje, na Terceira Era, a capital é o centro de quase todos os fenômenos estranhos que começaram a surgir com a vinda da Chave, desde o surgimento de feras gigantescas, passando pelas famosas feras de bolso, até o surgimento de portais dimensionais, trazendo novas raças ao mundo. Tóquio nunca esteve tão próxima de seus mangás e animes, onde a realidade é rodeada de loucuras!

Apesar de todos os avanços ocorridos na capital japonesa, ela teve problemas até alcançar o status de cidade

mais desenvolvida novamente (e ainda está conseguindo, visto que a concorrência com Nova York e Palutena é ferrenha neste aspecto). Durante a Terceira Guerra Mundial, a cidade assim como toda a nação japonesa, sofreu duros ataques dos americanos, que destruíram Tóquio aos poucos durante os dois anos de guerra. Por muito pouco a Chave também não fora destruída.

Cerca de15 anos depois, Tóquio -2 foi inaugurada, e a paz na cidade foi mantida durante um longo tempo, até a chegada de kamikaiju, uma fera imensa que destruiu insanamente a cidade em poucos dias. Apenas as ações dos lendários Seis Espíritos Elementais Japoneses conseguiram impedir o perigoso monstro, mas Tóquio estava aos pedaços novamente.

Apenas alguns anos antes de nossa época atual Tóquio-3 seria erguida novamente, e para assegurar que não houvesse novos desastres, o governo japonês procurou por todo tipo de apoio militar, tanto para a cidade como para o país. Com isso veio uma base da Freelancers, uma nova geração dos Seis Espíritos, além de muitas outras forças especiais.

Atualmente Tóquio-3 fervilha de cores e novidades. Além de possuir seus pontos turísticos marcantes (como a famosa Torre de Tóquio, sede d'A Chave), uma série de eventos ocorre em Tóquio, como a liga mundial de Monfighter, campeonatos de artes marciais, eventos especiais com Mechas... Enfim, hoje a cidade japonesa se tornou o paraíso dos nerds e otakus.

Porém, assim como existem grandes novidades, também existem problemas tão graves quanto os de kamikaiju. O fenômeno conhecido como Bruma, que devastou parte da Europa durante a Terceira Guerra, se instalou em alguns bairros periféricos de Tóquio, que se encontram isolados para investigações. Aventureiros já relataram encontros com hidras, basiliscos, gigantes e monstros totalmente desconhecidos, que muitos acreditam ser feras de bolso especiais. De todas as cidades, Tóquio-3 com certeza é a mais rica em aventuras para heróis, e esconderijos para vilões.

Dimensões Paralelas

Como se não bastasse a extensão de Nova Gaia, existem ainda outros lugares além do mundo conhecido, denominados por quase todos os especialistas do ramo como dimensões paralelas. Algumas já existiam muito antes da existência do planeta, enquanto outras surgiram com o passar das eras. Com certeza a mais conhecida das dimensões foi a Dimensão do Exílio, local para onde foram à maioria das raças não-humanas no fim da Primeira Era. Com o fim do exílio, a dimensão foi desfragmentada, e nunca mais se falou dela novamente.

As atuais dimensões alternativas conhecidas são as seguintes, mas não se descarta a possibilidade de se haver muito mais além delas:

Avalon

Muito se fala do estranho fenômeno conhecido como Bruma, que tomou conta da Europa na terceira guerra, mas pouco se descobriu sobre ela. Mesmo com a diminuição do nevoeiro, as Brumas nunca sumiram por completo. De tempos em tempos, ela toma

conta da Inglaterra e coisas estranhas ocorrem, tanto que o Arcanorum Europeu montou uma academia de magos em Londres para ajudar a resolver o caso enquanto treina novos conjuradores. O fato mais assustador sobre as brumas, porém, foi relatado há alguns anos atrás: uma misteriosa ilha apareceu próxima à costa da Grã-Bretanha, trazendo criaturas das antigas lendas celtas, incluindo os lendários dragões cromáticos.

Após vários anos de pesquisa do Arcanorum, a verdade sobre o nevoeiro veio à tona para os habitantes de Nova Gaia. As brumas são parte de um fenômeno extra-dimensional, que ocorre de tempos em tempos, trazendo ao mundo nada mais nada menos que a própria ilha onde repousa o lendário Rei Arthur, Avalon, que havia sido esquecida pelos humanos durante a Segunda Era. O mais incrível é que a ilha retém toda a sua forma original, sem nenhuma diferença de outrora.

Os motivos para esse acontecimento ainda são misteriosos. Avalon permanece em Nova Gaia exatamente três dias por ano, e durante esse período boa parte da Inglaterra é tomada pelas brumas. É possível ir até a ilha, mas ao chegar lá, percebe-se a diferença entre ela e o restante do mundo, e o porquê dela ser considerada outra dimensão: o tempo passa agir de forma totalmente aleatória, podendo passar mais rápido, mais devagar ou mesmo não passar.

Avalon é também lar de várias criaturas raras, que fizeram parte da cultura celta na Segunda Era. Como dito anteriormente, os dragões cromáticos vivem na ilha, sendo em sua maioria hostis e territoriais como qualquer dragão. Alguns deles conseguem sair de Avalon através das Brumas, dando origem a Meio-Dragões, e conhecendo mais sobre o novo mundo. A ilha de Arthur também abriga vários druidas e outros sacerdotes ligados à natureza, que protegem seu lar de qualquer invasor.

Acredita-se que a Ilha seja na verdade um portal para a Dimensão do Exílio. Essa teoria é reforçada quando as pesquisas mostram que a vinda das raças aumentou durante o período em que a névoa tomava conta da Europa durante a Guerra.

Outro fato que chama atenção para Avalon é o Rei Arthur: Muitos especulam que o lendário portador da Excalibur está adormecido em uma caverna no lugar mais profundo da ilha, junto com os Cavaleiros da Távola Redonda que o seguiram até o fim. Não se sabe se esta história é mesmo verdadeira, mas existe um determinado local no centro da ilha que é protegido por muitos druidas e outros seres, e isto reforça a teoria.

Makai

Também conhecido em outros lugares como Tártaro ou simplesmente Inferno, o Makai é uma das dimensões mais perigosas que cercam Nova Gaia. Formada unicamente por oni, diabos e alguns lemurianos, o local é considerado por muitos uma prisão tão horrível quanto à própria morte, o que já era de se esperar quando se vai ao inferno...

Existem duas maneiras de se chegar ao Makai, além da teleportação planar usada por demônios. A primeira é indo para o continente corrompido de Lemuria, que possui contatos íntimos com a dimensão maligna. A outra é morrendo. Sim, várias pessoas quando morrem tem suas almas levadas ao Makai por motivos variados, desde captura de almas a atos malignos cometidos em vida. Não importando a maneira de como irá se chegar à dimensão, a maioria que chega à dimensão se assusta com sua paisagem, que variam desde picos pontudos em meio ao céu vermelho tingido de sangue a cavernas escuras e claustrofóbicas.

Desde sua origem, o Makai sempre esteve em guerra, travada entre os oni e os diabos pelo controle total da dimensão. Enquanto os oni possuem uma visão anarquista e corrupta por poder, os diabos são mais organizados hierarquicamente, embora não menos corruptos ou malignos. Esta guerra talvez seja o motivo pelo qual eles não tenham invadido completamente Nova Gaia, com apenas poucas aparições destas criaturas durante as eras. A mais conhecida foi a aliança entre os onis e um clã de Elfos Negros que fugiu da dimensão do exílio, recebendo poderes assombrosos e dando origem a uma nova espécie de demônio, os Driders.

Exceto pelos portais existentes em Lemuria, não há quaisquer outros relatos de portais para o Makai no restante de Nova Gaia. As únicas exceções conhecidas foram na Grécia, onde o portão do tártaro apareceu em Atenas para levar sacrifícios para os oni; e no México, onde um diabo conhecido como Abhaddon tentou destruir a Cidade do México para trazer um deus asteca antigo a seu lado, sendo impedido por um misterioso grupo de aventureiros.

Omniworld

Antigamente, na Primeira Era, uma pequena parte do território do que viria a ser mais tarde o Japão estava sendo assolada por ataques dos samois (mais conhecidos como Mortos-Vivos), que se escondiam em formas variadas (mais detalhes no capítulo 2). As batalhas estavam atingindo tamanha proporção, que poderiam atingir o mundo inteiro. Nesta hora, surgiram os lendários Ashisogis, oito clãs que se defendiam bravamente dos samois, e impediam que mais deles se espalhassem pelo mundo.

Arquitetando um plano complexo, os oito clãs conseguiram manter os samois presos em um único lugar, para que não ferissem ainda mais a Terra: O Omniworld, uma dimensão sem vida, que antes fazia parte do makai. Nesta nova dimensão, os samois ainda conseguiam ser triunfantes, porém para garantir que os mesmos não voltassem ao planeta, os oito Ashisogis também foram para o omniworld, onde condenaram-se a travar uma guerra sem fim contra os samois. Mesmo assim, agora na Terceira Era, portais dimensionais são abertos ao acaso na dimensão, trazendo os Mortos-Vivos para a terra.

No Omniworld, apenas junto aos clãs é possível que estrangeiros encontrem abrigo, e mesmo assim, cada clã reage de uma maneira diferente com estes. Mesmo que se encontre abrigo, a

Elfos, samurai, zumbis... Tudo a ver.

vida aqui não é fácil: comida e água potável são quase escassas, devido à aridez e escuridão da dimensão, e os ataques dos samois e outras criaturas horrendas do local são constantes.

Quanto aos samois, aqui eles encontraram um lar mais interessante do que em Nova Gaia. Liderados pelos três Lordes do Omniworld, samois de poderio bélico muito superior ao dos clãs, mas que não possuem nenhum tipo de aliança, os mortos-vivos daqui possuem uma divisão hierárquica sólida, que os tornam implacáveis contra os clãs. É muito pouco provável que haja um fim nesta guerra, pois nenhum dos dois lados pretende desistir.

Pangéia

Uma dimensão de selvas infinitas, um mundo de feras selvagens, um mundo de natureza invencível. Essa é Pangéia, nome dado por lembrar justamente o primeiro continente de Gaia.

Desde que a magia voltou ao mundo, as ligações entre Nova Gaia e Pangéia se iniciaram e intensificaram de forma lenta, mas inexorável. Assim como ocorreu no Omniworld, começaram a surgir portais naturais que permitiam a passagem de criaturas em ambos os sentidos. Os maiores portais eram acompanhados de efeitos como névoas ou terremotos e, ao contrário do Omniworld, a maioria dos portais é praticamente indetectável, exceto pelos animais que ficam ariscos ou selvagens em sua proximidade.

Atualmente, feras podem surgir a qualquer momento e em qualquer lugar, enquanto grupos de indivíduos e até cidades inteiras desaparecem sem deixar vestígios. Os mais sortudos voltam a Nova Gaia quando os portais perdem força, enquanto outros sem tanta sorte assim ficam presos lá, cercados de dinossauros famintos e outros fenômenos selvagens. E o número de azarados está aumentando...

Em termos de geografia, Pangéia é uma selva tropical aparentemente infinita, com uma variedade de flora e fauna impossível de imaginar. Árvores do tamanho de edifícios, grandes manadas de herbívoros e matilhas de carnívoros dominam as paisagens, às vezes interrompidas por pântanos profundos, montanhas gigantescas, entrecortadas por vulcões mortais, e em alguns locais, desertos escaldantes, mares revoltos e até mesmo cruéis tundras e geleiras. As únicas características comuns a todos são a selvageria e a presença de vida em todas as suas formas. Não existem humanóides aqui; o mais próximo disso são as matilhas de licantropos e as tribos de minotauros e homens-fera. Grandes dinossauros de todos os tipos e

Acredite: este é o ser mais pacífico de Pangéia.

monstros mitológicos ou gigantes são os predadores mais perigosos.

Um fato que chama a atenção é que a dimensão parece se opor naturalmente a qualquer tipo de civilização ou tecnologia. Prédios e demais estruturas vindos de Nova Gaia são em pouco tempo cobertos pela vegetação. A umidade e musgo estragam aparelhos eletrônicos e mesmo humanóides que ficam algum tempo aqui se transformam em licantropos selvagens e se unem às matilhas já existentes, ou adquirem outros traços animalescos.

Falando em licantropos, estes metamorfos, de todos os tipos possíveis, ficam presos em suas formas monstruosas assim que entram na dimensão e sentem seus instintos aos poucos tomarem conta do seu ser. Apesar da brutalidade e do senso de sobrevivência apurado, há também maravilhas aqui em Pangéia: animais de todos os tipos, que há muito tempo foram extintos ou que nunca existiram, vivem aos milhões, chamando a atenção de treinadores de monstros e mestres das feras que buscam novos aliados. A flora também chama a atenção, com seu potencial na produção de ervas medicinais ou venenosas, o que incentiva organizações ou governos a mandar expedições exploradoras. Como é de se imaginar, nem todas voltam.

Aeon Kingdom

Asgard, Olímpia, NUN e muitas outras “áreas dimensionais” como estas formam o Aeon Kingdom, a dimensão que serve de lar para todos os deuses antigos, desde os mais benevolentes até aos mais corrompidos. O nome da di-

mensão foi dado após o primeiro contato com Ângela, a Aeon, que segundo alguns religiosos, seria uma mensageira dos deuses. Não importando sua denominação, como é formado o Aeon Kingdom, já que diversos deuses de diversas religiões se encontram nela?

Isto nos leva a outro ponto importante. Como o Aeon kingdom não é formado de um, mas de várias dimensões, seria normal se houvesse um centro onde tudo foi formado. E há: trata-se da Cidadela Celeste, local formado pelos deuses antigos mais poderosos da Primeira Era, onde eles permaneceram adormecidos após os acontecimentos ocorridos em Gaia e em seus próprios mundos (como o Ragnarok em Asgard e a batalhas entre os Deuses Olímpicos e os Titãs, em Olímpia). Com o fim do exílio das raças, os deuses começaram aos poucos a se erguer novamente, e a partir da cidadela começaram a recriar seus mundos a despertar seus irmãos, bons e maus (para manter o equilíbrio da balança bem/mal), e oferecer bênçãos a seus devotos.

Vários mundos existem dentro do bolsão dimensional do Aeon Kingdom, cada um relembrando exatamente como as coisas eram na Primeira Era. Em Olímpia, mundo de deuses como Zeus, Palas Athena, Hades e outros, há cidades belas como as encontradas na Grécia e Roma antigas. Aqui também vivem os lendários heróis da mitologia Greco-romana, como Ícaro, Aquiles, Teseu e muitos outros, que desbravam cada canto da dimensão em busca de novos perigos para abater; Em Asgard, os deuses nórdicos ainda se recuperam do Ragnarok ocorrido no fim da Primeira Era restaurando cada ponto de seu mundo e da lendária Yggdrasil, a imensa árvore que sustenta Asgard e suas “vizinhanças”; NUN é a dimensão de origem dos deuses egípcios, que saíram fortalecidos no fim da Primeira Era, porém ainda travando uma intensa guerra através de seus sacerdotes. NUN é exatamente como o Egito Antigo, com desertos escaldantes, palácios luxuosos e até mesmo uma representação própria do Rio Nilo.

Estes são apenas exemplos: dimensões de deuses celtas, fenícios, babilônicos, astecas e outras existem no Aeon Kingdom, sendo reverenciados por seus devotos em Nova Gaia. No entanto, um mistério prevalece: Qual seria a dimensão de origem de Ângela, a Aeon, que revelou as origens de tudo na Terceira Era.

Tenjoukai

Enquanto o Makai é uma dimensão de trevas e destruição, encontramos a luz ao alcançar o Tenjoukai, a dimensão dos seres celestiais. Sendo divididos em hierarquias de tenshi e outros seres celestiais, os anjos protegem sua dimensão de qualquer ameaça que prejudique a paz de seu lar. Devido a este senso protetor, muitos tenshi são xenofóbicos em relação a estrangeiros que não sejam almas vindas naturalmente ou atlantes, com quem possuem uma relação de igual para igual.

A paisagem do Tenjoukai em todas as suas áreas é sempre bela: céu ensolarado, cachoeiras fortes em florestas verdejantes, planícies extensas onde animais míticos como pégasos e unicórnios pastam tranquilamente sem se preocupar com qualquer perigo, e muitas outras belezas não encontradas em nenhum outro lugar de Nova Gaia. Apesar de todas estas belezas aguardando aventureiros ávidos por criaturas, alimentos e outros itens raríssimos, chegar ao Tenjoukai é bem difícil por dois bons motivos:

Primeiro, o segredo dos portais para o Tenjoukai é guardado a sete chaves pelos atlantes, que só compartilham estes conhecimentos com seres escolhidos pelos próprios tenshi. E segundo, uma vez chegado ao Tenjoukai por algum outro meio (ilícito na maioria dos casos), a menos que tenha uma boa razão para estar lá, os seres celestiais com certeza considerarão os aventureiros como inimigos...

O Tenjoukai não teve quase nenhuma ligação com as histórias ocorridas durante as três eras, exceto por seu contato com os atlantes na Primeira Era, e algumas aparições de tenshi para seres escolhidos por entidades superiores na Segunda Era. Acredita-se, entretanto, que Ângela, o Aeon que apareceu na torre de Tóquio no final da Segunda Era, seja também um Tenshi, e guardiã de muitos segredos envolvendo os mistérios ocorridos em Nova Gaia nestes últimos tempos.

A alvorada em Jerusalém continua linda.

Outros locais importantes

Não pense que Nova Gaia hoje se resume somente a dimensões alternativas e cidades grandes. O planeta cresceu em tamanho, riquezas, recursos, mas principalmente mistérios, que só podem ser desvendados por bravos (e loucos) aventureiros, fazendo de tudo para conquistar seus objetivos. Existem alguns outros pontos no planeta de suma importância, que muitas vezes estão longe de cidades. Vejamos alguns deles.

Jerusalém

O Oriente Médio é rodeado de religiões, lendas e culturas exóticas. Uma das principais cidades localizadas nesta região, palco de grandes histórias ocorridas durante a Segunda Era, é Jerusalém, que hoje vive uma utopia graças à unificação dos povos através de Saladino, um poderoso ser ressuscitado sob circunstâncias misteriosas durante a Terceira Guerra Mundial. No entanto,

apesar deste aparente estado de paz no oriente médio, as coisas não são tão boas quanto se parece.

Saladino, com toda sua simpatia e imponência, é um ditador cruel e ambicioso. Durante a unificação da Índia e da expansão do Império Chinês, o líder sultão aproveitou a chance e conquistou, à força, os povos da região à volta de Jerusalém, e selecionou entre eles cinco líderes sultões para auxiliá-lo. Hoje, a menos que você seja muçulmano ou jure lealdade suprema a Saladino, qualquer tipo de forasteiro é duramente caçado e morto pelo exército do Sultão, os Hassassim.

Por incrível que pareça, os povos muçulmanos vêem Saladino como o representante de seu deus em Nova Gaia; aquele que irá “limpar” o mundo dos infiéis e dos hereges, e admiram a liderança do sultão. Nenhum deles olha com boas intenções qualquer tipo de estrangeiro, abrindo uma pequena exceção para os indianos, com quem mantém uma relação neutra. Jerusalém é hoje o centro do governo de Saladino, que mesmo com a crescente expansão, ainda possuem carência em diversos serviços.

Prisão Oblivion

Do mesmo modo que Nova Gaia criou grandes heróis e trouxe engenhos mecânicos incríveis, também trouxe super criminosos e vilões que ameaçam o destino do mundo, mantendo os dois lados do conflito aparentemente equilibrados. Mesmo que super vilões façam verdadeiros massacres a inocentes, os heróis estão lá para impedi-los. Vilões capturados são levados ao lugar que merecem: a prisão. No entanto, uma dúvida aparece quanto ao cárcere destes perigosos bandidos. Que tipo de penitenciária conseguiria manter cativos vilões tão poderosos?

Foi pensando nisso que Maurus Trevis, um ex-soldado da Freelancers, organizou um projeto com alguns contatos influentes na área. Dez anos após o início do projeto, a Prisão de Segurança Suprema de Oblivion estaria pronta para receber os vilões mais temidos de toda Nova Gaia. Maurus permanece como diretor até hoje, comandando rigidamente o local.

Oblivion é uma prisão que faz jus ao título de Segurança Suprema. Sistemas de vigilância criados pelos atlantes e minotauros (especialistas neste ramo) impedem qualquer tipo de hacker a entrar na rede da penitenciaria. Toda a estrutura da prisão é feita de uma liga metálica descoberta recentemente, o adamantium, que é extremamente resistente e durável. Para completar, as celas são protegidas por um campo de força arcano que causa efeitos adversos em quem as toca.

Os carcereiros da prisão não ficam para trás em nível de segurança. Selecionados na Freelancers e em outros lugares pelo próprio Maurus Trevis, estes profissionais são treinados em técnicas de imobilização e golpes em pontos fracos de seus inimigos, além de trajarem um uniforme cibernético que não interfere em seus movimentos. Essa força especial é conhecida como Banishers, e só costumam agir fora de Oblivion quando precisam capturar algum bandido em especial.

Não se sabe a localização exata de Oblivion: Somente o diretor Maurus Trevis, os Banishers e Derrington Syd, reitor-mestre da Freelancers, conhecem exatamente o local da prisão, por medidas de segurança. Até hoje, houveram somente duas tentativas de fuga,

sendo impedidas rapidamente pelos Banishers.

A Torre de Lorde Veta

Localizada em Tóquio, o imenso prédio (quase 300 andares!) serve de matriz para a Vetacorp, e de lar para o temido Lorde Veta (maiores detalhes sobre o vilão no capítulo 3). O prédio possui uma forma cilíndrica em toda sua extensão, com um heliporto no topo. O que mais chama a atenção na torre de Veta, contudo, é a forma que toma durante a noite: holofotes vermelhos colocados estrategicamente nas janelas do prédio formam o característico V, símbolo da corporação, e do misterioso lorde, causando um impacto sombrio para quem não conhece a estrutura por dentro.

Até o centésimo andar, o prédio serve como cento de negócios da Vetacorp com o restante do mundo. A partir do centésimo primeiro andar, começam o centro de serviços da empresa, onde são realizados novas pesquisas, experimentos e descobertas. A segurança nesta área é extremamente violenta com pessoas não autorizadas, que conta com um sistema avançado de identificação.

Os últimos andares são dedicados aos aposentos de Veta. Daqui o lorde comanda todas as ações dentro e fora da Vetacorp, sendo um líder rigoroso e exigente. Somente sua segurança pessoal e a equipe de manutenção permanecem com freqüência nestes andares, e mesmo assim não suspeitam de nada que aconteça nas instalações do prédio. Especula-se também que existam andares no subsolo, mas esta informação ainda não foi confirmada.

Agências de espionagem e órgãos secretos do governo tentam penetrar de alguma maneira nos andares mais altos da torre, porém, até agora, não houve nenhum tipo de informações divulgadas: Acredita-se que o próprio Lorde Veta se encarrega de silenciar aqueles que descobrem os segredos obscuros de sua empresa, mas nada foi confirmado até hoje.

Ruínas de Gaia

No inicio do século XXI, a humanidade acreditava que todo o mundo havia sido desbravado, que a era dos exploradores havia acabado e os tesouros e perigos eram lendas. Graças à arrogância humana, sempre se pensou que por dominar o mundo conhecido conhecíamos todos os seus segredos. Desde sempre foi assim: Alexandre, o grande, ficou famoso por quase dominar todo o mundo. O Império Romano, também liderado por Alexandre alegou a mesma coisa, mas todos mal chegaram a ver uma pequena fração do planeta. Isso mudou alguns anos após a volta d'A Chave.

Quando as raças estavam começando seu processo de adaptação à nova realidade, um grande meteoro caiu próximo a Tóquio. O que chamou a atenção foi seu surgimento, que não apareceu em nenhum radar até estar a uma pequena distância do solo. No entanto, a maior surpresa ocorreu quando as equipes do governo foram examinar o local da queda e descobriram uma grande estrutura intacta, que estava repleta de criaturas mágicas e golens que atacaram as equipes na mesma hora.

Posteriormente, um grupo mais bem preparado foi enviado ao local e foi constatado que a ruína era parte de uma legítima estrutura atlante da Primeira Era, e que de alguma forma foi mandada para o nosso tempo. Após o ocorrido, situações similares aconteceram em outras localidades do globo, e diversos grupos e organizações começaram a procurar e explorar tais locais,

constatando algo inacreditável: o mundo estava repleto de ruínas, muitas delas bem debaixo do nariz de seus habitantes.

Estes locais existem em todos os continentes, desde os cantos mais remotos da África até a Antártida e Europa. Curiosamente, o Brasil, com sua grande extensão para uma população relativamente pequena e concentrada nas capitais, é um dos países mais ricos em ruínas. Estes locais geralmente são habitados por animais nativos da região, porém muitas abrigam também vários tipos de construtos, mortos-vivos e armadilhas mecânicas e mágicas antigas que invocam criaturas. Como se pode imaginar, grande parte dos dragões que vieram ao nosso mundo procuram tais locais para transformar em covis e moradas pessoais.

Após anos de exploração e pesquisas, foram descobertas algumas origens mais freqüentes para as ruínas, sendo dividas da seguinte maneira:

Ruínas já existentes: Estas são as ruínas de civilizações humanas como os astecas, antigos egípcios e outros. O mundo sempre acreditou que estas ruínas já haviam sido totalmente exploradas, que as maldições antigas eram mera crendice e seus tesouros histórias de crianças. Só hoje foi comprovado que nada disso era verdade, pois elas ainda são abundantes nos ermos, desertos, florestas profundas e regiões inóspitas.

Já ocorreu de, durante escavações, algumas ruínas antigas serem encontrados abaixo de grandes cidades. O caso mais famoso é de São Paulo, no Brasil, onde recentemente foi descoberta uma das maiores ruínas dos Gantyrs (veja adiante). Embora sejam mais raras, existem ruínas da Primeira Era que sobreviveram até os dias atuais. No geral, são locais extremamente carregados de forças mágicas, quase sempre passando milênios isolados até uma escavação ou terremoto abrir uma entrada. Estas podem pertencer a quaisquer raças conhecidas (ou mesmo a raças desconhecidas);

Restos da dimensão do exílio: Estas ruínas são pedaços do mundo que começou a se desfazer com a volta da Chave. Os restos da dimensão do exílio estão entre as mais numerosas e repletas de riquezas, que podem surgir em qualquer lugar e a qualquer momento, embora a maioria já esteja em nosso mundo há alguns anos. Os "pedaços" da dimensão geralmente surgem sem muito alarde, como uma ruína élfica que surgiu em pleno deserto do Saara algumas décadas atrás;

Ruínas atlantes: Estas estão entre as mais famosas e uma delas foi responsável pelas novas gerações de exploradores. Todas elas parecem recém abandonadas, estão cheias de tesouros atlantes antigos e são protegidas por magias e monstros poderosos. Aparentemente, na Primeira Era, durante o auge do poder atlante, um grande cataclismo se abateu sobre o continente, destruindo uma grande porção dele e jogando suas estruturas através do tempo e do espaço. Quanto aos atlantes nos locais, muitos suspeitam que devido ao desastre eles foram mortos ou irreversivelmente transformados em monstros enlouquecidos que agora servem como guardiões, estas almas desafortunadas são conhecidas entre os atlantes como "Wyris", cuja tradução mais próxima é "irmão perdido".

Quando confrontados com essas hipóteses, os atlantes confirmaram que houve um cataclismo, mas se recusaram terminantemente a dar mais detalhes, muitos suspeitam que eles próprios o tenham causado e até os dias de hoje a raça quer evitar um novo desastre. Ruínas atlantes posteriores ao cataclismo e

sobreviventes da primeira era são mais raras e difíceis de encontrar;

Esconderijos: Um uso muito comum para ruínas e estruturas abandonadas. Criminosos, cultistas, dragões, humanóides monstruosos... Todos, por uma razão ou outra, procuram se esconder em locais como armazéns abandonados, esgotos, complexos de cavernas, cidades destruídas e ruínas antigas já exploradas. Estes novos habitantes costumam modificar o local de acordo com suas necessidades e gostos, e usam todos os tipos de defesas, desde armadilhas até magia e monstros domados. É missão comum para caçadores de criminosos descobrir e invadir tais locais;

O povo esquecido: Ao explorar algumas ruínas da Primeira Era, grupos de exploradores se depararam com ruínas muito bem conservadas, de arquitetura estranha, carregadas de magias e portais, e repletas de murais e gravuras representando seres nobres com pele marrom, tufos de pêlos em cotovelos e panturrilhas e um único chifre dourado no meio da testa. Após analisar algumas escrituras descobriu-se que eram ruínas do extinto povo Gantyr. Pouco se sabe sobre eles: o que se especula é que eram um povo nobre, e com grande aptidão mágica.

O mais estranho é que seus prédios e pinturas mostram heróis e batalhas deste povo contra oni, terríveis seres aberrantes e outra raça desconhecida de seres alados com traços de felinos e morcegos. Ao investigar melhor, foi descoberto que havia pinturas demonstrando eventos posteriores à extinção da raça, como O Pacto, a quase extinção dos minotauros, o império romano, a bomba de Hiroshima e mesmo o retorno da chave e das raças.

Pelo que parece, os Gantyrs possuíam também um incrível dom profético. No entanto, o que mais preocupa os exploradores são imagens demonstrando grandes cataclismos exterminando toda a vida em Nova Gaia. Foi descoberto também pelas gravuras Gantyrs a vinda de heróis que lutariam contra tais catástrofes.

Todos esses heróis são representados como Gantyrs de grande beleza e nobreza carregando armas lendárias, sendo que uma destas, um par de manoplas com o símbolo da tempestade, foi descoberta em uma das ruínas na Alemanha e está nas mãos da Vetacorp. Suspeita-se que as ruínas contenham pistas sobre a identidade e paradeiro destes heróis e o papel que cada um terá no conflito iminente.

As estruturas Gantyr estão espalhadas por todos os continentes, mas são especialmente abundantes na América latina e centro da África. A maior delas está abaixo da grande São Paulo, tendo boatos de que seja maior que a própria cidade! desnecessário dizer que só uma ínfima parte dela foi explorada.

A descoberta de tantos locais potencialmente perigosos está provocando muito alvoroço. Embora nenhum governo goste de um ninho de monstros em seu território, poucos querem arriscar suas forças armadas em tais locais, a menos que seja estritamente necessário, como o caso da invasão de golens em Munique, na Alemanha, há cerca de um ano e meio. Grande parte das explorações é feita por grupos especializados, integrantes de governos ou grandes empresas privadas interessadas nas riquezas e segredos das ruínas. Além disso, estão surgindo cada vez mais exploradores autônomos, sejam pequenos grupos ou aventureiros solitários, não sendo vistos com bons olhos pela população e pelos grandes grupos.

Capítulo 2

Raças e Arquétipos

Na maioria dos jogos de RPG (incluindo o próprio 3D&T), um jogador cria seu personagem escolhendo uma raça (representado por um conjunto de características e costumes únicos), e uma classe (uma espécie de profissão aventureira, formada pela combinação de certas habilidades). Em 3D&T não há classes, mas neste capítulo vamos mostrar como criar seu personagem baseados em aventureiros comuns de Nova Gaia, além de mostrar a situação das diversas raças que povoam este planeta (regras para todas elas encontram-se no Manual 3D&T Alpha, página 47 - 61).

Raças

O homem sempre imaginou descobrir vida além do planeta, ter o sentimento de que não está sozinho no universo. Só que ele não imaginava que encontraria tanta gente em menos de cem anos! Sim, com a volta d' Chave ao mundo e com a extensa expansão tecnológica e espacial, encontramos diversos povos, alguns conhecidos através das lendas dos povos antigos, outros vindos com o conhecimento do misterioso artefato, e outros que nunca imaginaríamos existir! E por incrível que pareça, há muito mais povos ocultos nas profundezas de nosso mundo, e de outros também.

As raças apresentadas a seguir seguem as regras do Manual 3D&T Alpha, sem nenhuma alteração mecânica. Elas são mostradas aqui em sua situação atual no planeta, apenas para ajudar na construção do seu personagem. O mestre é livre para criar a raça que desejar: boa parte do mundo, da galáxia, e das dimensões alternativas ainda não foram totalmente exploradas, podendo ser encontrados povos e culturas nunca vistos até então pelas raças conhecidas. Vamos então às apresentações:

Humanos

O mundo mudou totalmente. Mesmo que ainda que venham várias raças para aumentar a população mundial, os humanos são a grande maioria do planeta. Graças ao temor natural do ser humano pelo desconhecido, há algumas divergências entre os mesmos com as outras raças, motivados por diversos fatores como disputa por territórios e recursos, diferenças de ideologia, e principalmente preconceito, pois embora existam humanos que preguem que os recém chegados merecem compartilhar o mundo conosco, muitos acabaram vendo as demais raças como invasores.

Os humanos hoje em dia também são pioneiros na expansão espacial e dimensional, tentando manter contato pacífico com raças ainda desconhecidas, e falhando na empreitada na maioria dos casos.

Autoridades de vários países se mobilizaram para considerar os semi-humanos como cidadãos, enquanto grupos racistas começaram a se espalhar entre os insatisfeitos. Para complicar ainda mais a situação, desde a chegada da Chave começaram a surgir humanos com alterações genéticas, que se manifestam basicamente nos olhos e cabelos de coloração exótica como azul, verde, púrpura, entre outras, ou alterações ainda mais radicais. Embora o mundo esteja se adaptando, ainda acontecem muitas tragédias, pois como dito antes, os humanos temem o que não entendem e destroem o que temem.

Semi-Humanos

Os semi-humanos vivem uma situação adversa em Nova Gaia. Com a destruição da Dimensão do Exílio e sua volta ao planeta, cada uma das raças deste nicho adaptou-se de acordo com suas necessidades e convicções, e muitas vezes essas necessidades e convicções bateram de frente com a dos humanos, que até então não conheciam muito bem os povos, exceto através dos mitos de culturas antigas, gerados na Primeira Era. Quando as relações diplomáticas estavam quase ruindo, os semi-humanos enfim se uniram para combater o preconceito humano, e cada uma das raças aos poucos estão começando a vencê-lo.

Veja como cada um dos povos reagiu e se adaptou ao novo e moderno mundo.

Elfos

Dentre todas as raças semi-humanas, os elfos foram os que ficaram mais chocados com o estado do planeta quando voltaram do exílio. Florestas sendo desmatadas, céus cheios de fumaça e mares poluídos. Vários perceberam que tais atitudes poderiam causar

o fim de Nova Gaia e fizeram algo bastante incomum para uma raça tão longeva: agiram. Intimamente ligados à natureza, alguns grupos élficos se espalharam pelo globo com objetivo de salvar o meio-ambiente de seu maior inimigo, a raça humana. Muitos se juntaram ao Greenpeace e outras ONGs ambientais, e há quem diga que alguns elfos se tornaram tão íntimos à natureza, que podem controlá-la ao seu favor, se tornando os famosos e lendários druidas.

Ao menos por enquanto, tais protetores do meio-ambiente ainda são desconhecidos, e mesmos os próprios elfos não afirmam essa informação com tal clareza. Outros povos também afirmam que existem estes sábios das florestas entre os seus, mas assim como os elfos, podem estar ocultos na vastidão do mundo. Ainda nesta questão ambientalista, existem grupos eco terroristas liderados pelos elfos, causando prejuízos a humanos e outros povos.

Seguindo em outras direções, alguns elfos se tornaram professores, ensinando os humanos a conviver com a natureza sem destruí-la. Outros pesquisaram sobre a magia e a tecnologia para criar novas fontes de energia, sendo bem sucedidos em suas pesquisas e observações. Graças às pesquisas dos “orelhudos”, modo como outras raças costumam chamar os elfos de um modo mais informal ou pejorativo, o mundo está utilizando fontes de energia mágicas mais limpas e eficientes.

Embora ainda haja muito a se fazer, a natureza não está mais a beira do colapso como no inicio dos novos tempos. Não é necessário dizer que várias organizações poderosas vêem os elfos como empecilhos.

Atualmente, os elfos vivem igualmente nas cidades e nas florestas. Embora muitos utilizem de tecnologia e armas de fogo em seus propósitos, alguns ainda usam espadas e arcos, como tradição. As maiores escolas de esgrima e arquearia do mundo muitas vezes possuem um elfo ou dois como professores ou mesmo fundadores. Porém, nem sempre estas tradições podem ser consideradas de boa índole, especialmente quando usadas por assassinos e foras-da-lei.

Há boatos sobre a Sombra Verde,

um grupo eco terrorista que certa vez matou cinqüenta soldados da Freelancers, armados com fuzis e granadas, com apenas um arco, várias flechas e sabres! Outro grupo que chama atenção são “Os flechas mágicas”, um esquadrão de elfos patrulheiros das cidades florestais que combinam a magia em seus arcos e flechas.

Anões

Este povo militarista sofreu bastante durante os primeiros anos de sua chegada. O primeiro conflito com os humanos fora por poços de carvão e minerais em regiões vulcânicas do planeta, e fora um desastre, pois em seu orgulho, os anões acreditaram que seus machados e armaduras seriam suficientes para vencer o poderio bélico dos humanos.

Após o acordo de paz, os anões mais jovens resolveram estudar as novas armas e tecnologias existentes, que para eles eram fascinantes. Foi surpreendente para as outras raças saber como os anões se tornaram os maiores especialistas em armamentos, equipamentos de proteção e mechas em tão poucos anos.

Hoje em dia, todas as maiores equipes de desenvolvimento contem ou é formada totalmente por anões. Algumas das maiores invenções da raça são o durasteel, uma liga metálica muito leve e resistente, utilizada em blindagem de veículos e fabricação de algumas armas; os coletes IMP anões, que protegem o corpo inteiro e são confortáveis, de modo que até mesmo um ninja consegue usá-las; e as armas energizadas, formadas por lâminas vibratórias e/ou envolvidas por campos energéticos, o que fez as armas corpo a corpo voltarem a ser opções viáveis em guerras e outros conflitos. Muitos países temem o poderio bélico dos anões, e várias nações procuram fazer alianças militares com eles para evitar conflitos maiores.

Gnomos

Dentre os semi-humanos, os gnomos são os que melhor se adaptaram as novas tecnologias. Logo nos primeiros anos em que chegaram ao novo mundo, os pequeninos começaram a estudar informática e robótica, e graças a seu intelecto avançado e capacidade rápida de assimilação, em pouco tempo foram responsáveis pelos maiores avanços na cibernética, criando membros biônicos, mechas mais avançados e ciborgues (Boa parte deles ajudou na formação da classificação dos mechas pela ONU).

Em termos bélicos, os gnomos são ao mesmo tempo aliados e rivais dos anões, responsáveis pela criação das lâminas de energia sólida e das ainda experimentais armas laser. Apesar de todas as maravilhas que os simpáticos seres estejam proporcionando para os povos, há um lado negro nesta pequena raça: eles podem ser os maiores inimigos da humanidade.

Essa afirmação possui bases em fatos ocorridos na Primeira Era de Gaia. Durante o concílio que escolheu os humanos como guardiões do planeta, os gnomos foram os maiores apoiadores desta decisão, e como quase todas as raças que foram mandadas para a Di-

mensão do Exílio, os gnomos como um todo se sentiram extremamente traídos e culpados, achando que foram eles que permitiram aos humanos aplicar tal impasse sobre todas as raças.

Embora alguns gnomos tentem esquecer o passado e se adaptar ao novo mundo, outros membros estão bem mais convencidos do qualquer outra raça que os humanos devem pagar pelo que fizeram; os gnomos que resolveram fazer algo a respeito agem nas sombras, se infiltrando na sociedade humana, roubando tecnologia e tentando prejudicar a humanidade sempre que possível, embora a maioria tente não ser descoberto. Existem grupos de extremistas que resolveram eliminar os humanos com armas, mechas e táticas de guerrilha, geralmente encobrindo seus ataques como obras de monstros ou grupos terroristas, fazendo-o muito bem, inclusive.

Halflings

Os pequeninos, como eram conhecidos na Dimensão do Exílio, receberam o papel mais inusitado na complexa relação entre as raças: eles se tornaram os representantes e diplomatas dos semi-humanos. Esta decisão ocorreu devido à necessidade de união para exigir dos humanos direitos de cidadania, terras, recursos e direitos igualitários.

Como escolher entre os anões e os elfos, que se meteram em muitas escaramuças com os humanos, iria aumentar o sentimento de desconfiança e preconceito dos humanos, as demais raças escolheram em votação os halflings como porta-vozes em casos envolvendo todas as raças por pura falta de opção melhor.

Inicialmente, temia-se que os pequeninos fossem intimidados e coagidos pelos humanos, mas com o tempo, a escolha se mostrou acertada. Embora mansos e preguiçosos, quando pressionados os halflings mostram uma força e determinação que intimidaria um dragão (talvez, nunca se sabe), não recuando mesmo nas piores situações.

Some-se a isso o fato dos pequenos serem agradáveis e bem vistos por todos, mesmo pelos humanos. Talvez seja por esse motivo que os halflings foram tão bem sucedidos como emissários.

Atualmente os halflings estão entre os maiores diplomatas e defensores dos direitos dos não-humanos sob a face de Nova Gaia, sendo que muitos deles ocupam altos cargos na ONU.

Elfos negros

Antes do exílio, os elfos negros (ou drows) sempre foram uma ameaça às demais raças. A situação apenas piorou com a ida para o exílio. Seguindo para a mesma dimensão que as demais raças, e sem os humanos para atrapalhar seus planos, os drows ficaram extremamente confiantes e poucos anos após a viagem, iniciaram uma guerra total com as demais raças.

Por quase todo o tempo de exílio, os drows foram um verdadeiro flagelo, e por diversas vezes quase conseguiram dominar todas as raças que, acuadas, não viram outra opção além de se unirem. Após séculos de batalhas sangrentas, os elfos negros foram finalmente vencidos.

Perdendo todos os seus líderes, armas, terras e fortalezas, além de quase todos os adultos, os elfos negros tiveram que escolher entre a rendição ou a extinção, ficando com a primeira opção, submetendo-se às demais raças. Após um grande conselho, foi decidido que os drows, principalmente as crianças, receberiam uma nova chance e

seriam integrados à sociedade, passando a ser cidadãos de segunda classe vistos com extrema desconfiança.

Os remanescentes a princípio queriam apenas se manter vivos, para que no futuro a raça recuperasse seu poder e começasse uma nova guerra. Entretanto, conforme o tempo e as gerações se passando, seus descendentes começaram a se esquecer do desejo de dominação e passaram a ver as demais raças com respeito, e aos poucos buscar aceitação, principalmente com os halflings e gnomos, que os tratavam com respeito e uma dignidade incomum para outros povos.

Quando o exílio acabou, os drows viram uma chance de recomeçar. Como os humanos não os conheciam, e as demais raças estavam precisando de toda a ajuda possível, os drows decidiram ajudar as raças de todas as maneiras que pudessem, ganhando um respeito relutante. Quando houve a reunião que escolheria a raça que representaria os semi-humanos e ninguém sabia quem escolher, os drows foram os primeiros a sugerir os halflings. Com as primeiras vitórias diplomáticas começaram a surgir, os pequeninos ficaram bastante gratos pelo voto de confiança dos elfos negros e convenceram as demais raças a finalmente aceitarem os drows como iguais.

Nos dias de hoje, os elfos negros estão se esforçando para aumentar a cooperação entre as raças, e estão surpreendentemente se saindo muito bem com os humanos. A pergunta que fica é: Será que os drows são mesmo confiáveis?

Essa indagação começou quando um misterioso grupo dessas criaturas começou a trazer morte e destruição, sendo tão malignos quanto seus ancestrais. Este grupo de elfos negros é descendente dos poucos que não se exilaram na mesma dimensão que as demais raças, mas sim na dimensão demoníaca do Makai. Depois de eras aprimorando seus poderes e fazendo alianças com alguns clãs demoníacos, estes drows estão de volta para dominar todos os mundos começando por Nova Gaia. Os drows bons estão com medo que os invasores destruam tudo que eles levaram tanto tempo para conseguir, e planejam impedi-los de alguma forma. Mesmo que precisem esconder a origem de seus irmãos malignos dos outros povos.

Meio-elfos

Desde o retorno dos elfos para Nova Gaia, suas relações com os humanos são relativas dependendo da região, podendo ser de amor e/ou ódio. Uns dos resultados dessas relações são os meio-elfos. Nascidos do amor ou da violência entre elfos e humanos, os mestiços tendem a não ser bem vistos por ambas as raças e sofrem muito preconceito, mas são notórios por nunca desistir de lutar pelo que desejam.

Quando começaram as discussões sobre os direitos dos semi-humanos, os mestiços foram incluídos nessa categoria, mas na prática eles sofrem muito mais que as outras raças semi-humanas em relação a esses direitos, pois muitos semi-humanos os vêem como humanos e usam isso contra eles.

Ao invés de sofrerem calados, muitos meio-elfos, em sua maioria filhos de elfos ativistas ou humanos igualitários, começaram a reunir as diversas raças mestiças do mundo e formaram uma coalizão política que luta pelos direitos das minorias: A Aliança da Diversidade.

Hoje em dia, a coalizão conta com todas as raças de meio-humanos

(meio-orcs, meio-gênios, meio-abissais, entre muitos outros), além de simpatizantes e de pequenos grupos e etnias que sofrem perseguição, e estão ganhando força. Os vários grupos racistas e puristas vêem a Aliança como uma abominação, uma praga, e usam de vários métodos para impedir suas atividades, incluindo o assassinato de lideres do movimento. Hoje os meio-elfos são um grupo heterogêneo que tendem a se tornar líderes natos, formando até mesmo linhagens próprias de mestiços.

Meio-orcs

Os orcs durante o exílio foram uma das muitas raças escravizadas pelos drows, usadas como soldados rasos na guerra com as demais raças. Após o conflito que libertou os escravos e derrotaram os drows, os orcs continuaram a se meter em escaramuças com as demais raças por serem orgulhosos e incapazes de viver em paz.

Ao chegarem ao nosso planeta, a raça passou a trabalhar como mercenários em diversos conflitos, e através destes, se aproximaram dos humanos, favorecendo o surgimento de meio-orcs.

Nascidos pelos mesmos motivos dos meio-elfos, todo meio-orc conhece o peso da desconfiança e do preconceito das demais raças, e diferente dos meio-elfos, que tem maior tendência a unir os povos, os meio-orcs tendem a viver como andarilhos ou em bairros e comunidades próprias para sua raça.

Meio-Orcs costumam manter o orgulho de sua origem e não se curvam perante as demais raças, embora a Aliança da Diversidade tenha se mostrado vantajosa.

Muitos seguem o exemplo de seus pais, e trabalham como mercenários, membros do exércitos, seguranças ou mesmo policiais (muitos temem os terríveis sargentos meio-orcs, que não têm piedade dos recrutas e não aceitam nada menos que a perfeição destes). Outros preferem trabalhos em que sua força seja útil como a construção civil, um ramo sempre em expansão em Tóquio-3 e outras cidades super populosas.

Humanóides

Embora tenham um parentesco mais longínquo com os humanos e semi-humanos, os humanóides herdam vários traços de os outros povos. Porém, devido à sua natureza misteriosa e hábitos pouco comuns para outras raças, chegando a serem estranhos dependendo da pessoa perguntada, muitos deles são discriminados, temidos, e mais raramente, respeitados. Algumas raças deste grupo conseguiram com muito esforço os mesmos direitos dos Semi-humanos, enquanto outras ainda lutam com dificuldade pelas mesmas causas. A Aliança da Liberdade acolhe vários humanóides, na esperança de ajudá-los a conseguir sua igualdade.

Aliens

Povos de outros planetas começaram a chegar em Nova Gaia algum tempo após a vinda da chave. Inicialmente compostos pelos arianos (marcianos), nos dias de hoje diversos povos de outros mundos estão aqui, sendo que os mais influentes atualmente são os seguintes:

Arianos (marcianos): Conhecidos popularmente como marcianos, os arianos são uma das raças alienígenas mais conhecidas dos humanos e outros povos. Os primeiros relatos sobre os marcianos vieram de suas naves acidentadas que

Um filho de Ares: Sujeitinhos estranhos...

vieram parar no planeta terra, conhecidas como U.F.O.

Atualmente, os marcianos se dividem em duas etnias: os Filhos de Ares, sobreviventes dos ataques dos Alaris, permanecendo em um estado de êxtase em câmaras subterrâneas em Marte, Fobos e Deimos (as duas luas do planeta). A maioria se assemelha aos Lemurianos, com garras, chifres e até mesmo caudas e patas demoníacas. Alguns apresentam asas também. Estes arianos são liderados pelo vil general Vernak, que planeja tomar Nova Gaia como vingança contra seus irmãos; e os Colonos, antigos membros que viviam isolados nos antigos domínios de Ares, mas com a traição de seus irmãos de Gaia, acabaram perdendo contato com seu mundo nativo. Devido a mutações nos genes desses Arianos, eles perderam sua aparência demoníaca e passaram a ter uma aparência mais próxima aos Filhos de Gaia, ou seja, os Terráqueos Humanos.

Apesar das diferenças físicas dos Colonos e dos poucos Filhos de Ares, todos possuem praticamente as mesmas características. São altos (em media 1,90 m, as mulheres são ligeiramente mais baixas, com 1,80 m) e fortes (os homens apresentam uma musculatura maior que a de um Ogre e as mulheres possuem um corpo bem atlético). São capazes de se recuperar rapidamente de lutas sangrentas, usar magias elementais e negras com extrema maestria e muitos podem desafiar a própria gravidade como se zombassem das leis de Nova Gaia.

Os Colonos retomaram recentemente o contato com Nova Gaia, e estão chocados com o fim de seu mundo de origem. A maioria tenta apenas reconstruir suas vidas no planeta azul enquanto outros tentam restaurar a gloria de Ares. Os poucos Filhos de Ares estão insatisfeitos com o fim de seu mundo e culpam Nova Gaia por isso (e com razão). Entre os descontentes, como dito antes, está Vernak, um antigo Lorde de Ares e que atualmente se organiza para trazer a morte aos traidores. Muitos colonos já participam desta luta.

A tecnologia de Ares fora completamente destruída pelas hordas Alaris, mas ainda é possível encontrar algo nos subterrâneos do planeta vermelho, e muito mais além do que mera tecnologia. Os Colonos passaram por um período de guerra civil que durou mil anos e acabou por estagnar o avanço tecnológico deles. Atualmente, o nível tecnológico dos Colonos Arianos está no mesmo

nível da Terra, com a única diferença para viagens espaciais avançadas (algo que durou um bom tempo até ser restaurada);

Lendraxianos: São também conhecidos como Grays, os famosos Aliens cabeçudos, de pele acinzentada e de olhos grandes de libélula. São Aliens com temperamento estranho: Adoram abduzir pessoas para estudá-las, fazendo alguns "melhoramentos" nos mesmos ao mandá-los de volta. Atualmente os lendraxianos não fazem mais isso, mas nunca é de mais prevenirmos, certo?

A aparência física desta raça não diferenciou nada nos últimos anos: seres baixos (1,50 m em media), cabeças enormes e olhos quase do mesmo tamanho, e bocas minúsculas. Não existe diferença entre os sexos, e também não são fortes fisicamente, lembrando muito os Halflings neste quesito. Suas habilidades são misteriosas até hoje: o pouco que se sabe sobre eles é que possuem intelectos extremamente avançados e grandes potenciais psíquicos, rivalizando com os gnomos no fator inteligência.

Sua tecnologia é bem avançada, principalmente a que envolve o Genoma dos seres. A maioria dos Lendraxianos vive na Lua da Terra e tentam manter um contato amigável, até certo ponto, com Nova Gaia. Nos últimos tempos, o número de lendraxianos que viajam rumo a Terra e a Lua vem aumentando. Quando interrogados a respeito, eles falam apenas em perigo e nada mais. Será que os Alaris estão mais próximos de nós do que pensamos?

Xantarianos: Dentre as raças que vieram à Nova Gaia, poucas dão tanta dor de cabeça para as autoridades quanto os Xantarianos. Vindos de um planeta não tão distante, este povo é formado por seres alados que se assemelham a grandes pássaros humanóides, lembrando águias ou abutres. Eles têm em média 1,60 m de altura (com o dobro de envergadura com as asas abertas), apresentam grandes bicos com cores que variam do amarelo ao verde, azul e negro. Suas penas também podem ser de qualquer cor, sendo o vermelho e marrom as mais comuns, e suas mãos e pés têm garras como as de uma ave.

Em seu planeta natal, a sobrevivência era difícil, por isso a raça desenvolveu um instinto de sobrevivência, astúcia, cara-de-pau e desrespeito pelos bens alheios sem igual em toda a galáxia.

Um xantariano nunca deixa uma oportunidade de lucrar e escapar. A raça é especializada na realização de atividades ilícitas, principalmente contrabandeando produtos e criaturas entre países e planetas, embora roubos, tráfico de escravos e venda de informações também sejam populares. Na visão deles, existem na galáxia produtos e pessoas capazes de pagar bastante por eles, e consegui-los e vendê-los não é apenas um modo de ganhar dinheiro, é um estilo de vida prazeroso.

Quando a raça soube da descoberta de Nova Gaia, muitos vieram como urubus, ansiosos para descobrir nosso potencial. Chegando aqui, e aproveitando-se da desconhecida reputação da raça pelo local, abriram negócios completamente legais, que serviam para reduzir a desconfiança das pessoas e encobrir seus verdadeiros empreendimentos. Quando as autoridades perceberam parte do que estava acontecendo, os xantarianos já estavam enraizados em nossa sociedade como ervas daninhas, como membros importantes de comunidades e outras localidades.

Xantarianos abominam a violência excessiva, embora os assassinos pertencentes à raça sejam altamente valorizados. Os xantarianos são ovíparos e

aceitam a poligamia patriarcal. Todos se ajudam, embora haja uma rivalidade divertida entre as fêmeas.

As famílias são bastante valorizadas, e mesmo que prefiram fugir a lutar, eles as defendem com todas as forças. Uma curiosidade interessante sobre eles é sua afeição ao nosso planeta; mais de uma vez um grupo de heróis tentando salvar o mundo foi inesperadamente auxiliado por um xantariano, que ofereceu uma informação vital ou um produto contrabandeado bastante útil (claro, por um preço razoável ou promessa de favores futuros). Não é sem motivo que se deram tão bem com a Máfia Italiana...

Zanarkandes: Os Zanarkandes são atualmente o povo que mais se desloca para Nova Gaia desde que seu planeta fora destruído graças a um cataclismo global. Os Zanarkandes se dividem em 5 castas: Os Páris, aqueles que não usam magia; os Nerins, usuários de Magia Negra; os Mentis, usuários de magia Elemental; Cleris, usuários de Magia Branca e por fim os Arckis, sacerdotes e guerreiros santos da raça.

Os Zanarkandes não são tão diferentes dos humanos. O porte físico e até mesmo suas feições são idênticas a eles. Entretanto, cada casta possuem um aspecto único que os difere dos humanos normais. Os Páris são praticamente albinos e seus olhos são totalmente negros e profundos. Já os Nerins são o oposto dos Páris, com pele negra e olhos brancos, de cabelos em tons escuros. Os Mentis são um caso a parte: sua pele tende a possuir uma cor semelhante ao de seu elemento principal (podendo ser avermelhada, azulada...). Os Cleris possuem pele levemente dourada, de olhos de uma cor indefinida e cabelos sempre brancos. Por fim, os Arckis não possuem um aspecto próprio de pele, sendo simplesmente o que resta das castas.

A tecnologia deles, como esperada, é semelhante à tecnologia dos Atlantes. Dizem inclusive que os Zanarkandes seriam os responsáveis pelo desenvolvimento dos Humanos Iluminados. A raça pouco explica o cataclismo que se abateu em seu mundo, mas não há dúvidas de que os Alaris estejam envolvidos;

Uktarianos: Também carinhosamente chamados “Homens-de-Ferro”, os Uktarianos são uma das raças aliens mais curiosas que apareceram em Gaia.

Vindos do planeta de Uktar, lugar extremamente rico em metais e substâncias consideradas raras em grande parte dos planetas, os uktarianos vieram parar em nosso mundo devido a um trágico cataclismo que destruiu a fantástica civilização do planeta. Restando apenas asteróides e matando quase todos os nativos, poucos milhares destes seres escaparam em grandes naves espaciais para um destino desconhecido no espaço.

Vagando durante décadas a procura de um novo lar e enfrentando muitos perigos, já que era difícil conseguir as matérias primas para manter o ecossistema das naves funcionando, muitos uktarianos já pensavam em cometer suicídio, e alguns infelizmente o fizeram. Com boa parte da população sobrevivente já quase extinta, algumas naves encontraram Nova Gaia.

Assim como várias outras raças alienígenas, os Uktarianos foram duramente oprimidos pelos povos nativos, principalmente na época em que os Semi-Humanos lutavam por direitos nas nações humanas. Alguns uktarianos foram submetidos a experimentos horríveis.

Os que permaneceram no planeta, contudo, continuaram a manter contatos pacíficos, encontrando uma

grande ajuda na Aliança da Liberdade.

Quando alguns uktarianos perceberam o valor com que os povos davam a ouro e metais preciosos (que para eles não tinha importância graças à abundância que havia em seu planeta), encontraram o caminho para a paz: usando os últimos recursos que possuíam, a raça desenvolveu diversas técnicas avançadas de extração de recursos minerais, e como conseguir manipulá-lo de modo que não exaurisse toda a sua reserva. Graças à esses avanços, os Uktarianos hoje atuam em altos cargos em áreas científicas e tecnológicas.

Uktarianos costumam viver em média quatro vezes mais que um humano, e fisicamente podem ser descritos como humanóides, apresentam mãos e pés normais, orelhas pequenas e redondas, e olhos que não possuem íris ou pupilas visíveis, além de ser completamente de uma única cor como azul escuro, verde ou dourado. Seus cabelos são de cores variadas, mas sua característica mais marcante são suas peles belas e coloridas, como se pós de diversos metais estivessem embebidos em sua superfície. A coloração de um indivíduo varia entre dourado, azul-metálico, cobre, esverdeado, dentre muitos outros, dependendo de diversos fatores como carga genética e os metais presentes em sua dieta.

A característica mais marcante de suas peles é a combinação de metais, que dá a eles uma resistência a um tipo de condição como calor, ácido ou mesmo eletricidade (a pele funciona como um para raios e protege os órgãos internos). Essa resistência é diferente para cada um, e não é necessariamente passada para seus descendentes. Eles respiram oxigênio e se alimentam da mesma forma que os povos locais, embora necessitem de mais minerais, aliás, alimentos enriquecidos com ferro, zinco e outros metais são muito mais saborosos para eles.

Um fato curioso sobre os uktarianos é que chocolate tem o mesmo efeito de embriaguez que o álcool faz aos humanos, que a propósito não os afeta em nada uktarianos. Uma barra do doce equivale a cinco garrafas de cerveja ou outro fermentado, e isso preocupa bastante as mães de jovens homens-de-ferro...

Uma descoberta recente feita por analises o DNA de integrantes da raça, constatou-se que eles são tão semelhantes aos humanos que é teoricamente possível a existência de mestiços. Nenhum meio-uktariano ainda foi

Combinando Vantagens Únicas

Embora o Manual 3D&T Alpha advirta que as Vantagens Únicas não possam ser combinadas (exceto através da vantagem Forma Alternativa), algumas combinações de raças podem tornar um personagem mais interessante. Sendo assim, em Novo Aeon, algumas vantagens únicas podem ser combinadas, resultando em raças inéditas. Os custos para estas combinações é igual ao somatório do custo original das Vantagens Únicas. Vejamos algumas das combinações permitidas para o cenário:

Elfo+Anfíbio= *Elfo do mar* (Tá certo: Elfos do mar não são exatamente as combinações de elfo e anfíbio, mas fica bem interessante, não concorda?)

Elfo+Meio-Celestial= *Elfo do Céu* (idem ao anterior)

Elfo Negro +Centauro= *Drider*

Halfling ou Gnomo+Fada= *Brownie*

Centauro+Meio-Dragão= *Dragotauro*

Centauro+Minotauro= *Manotauro*

Kemono+Lobisomem= *Hengejuujin*

É importante salientar que nem sempre as raças formadas da combinação de outras duas raças possuem exatamente os poderes combinados das duas espécies. Futuramente, em um bestiário do cenário, boa parte das raças apresentadas (e muitas outras), será mais bem descrita, e algumas com poderes ainda mais únicos. Também é importante ressaltar que o mestre é livre para proibir ou restringir tais combinações, ou até mesmo criar novas combinações, deixando seu personagem mais apel... quero dizer, mais exótico.

documentado e, embora não seja proibido, o casamento entre as raças não é bem visto por nenhuma delas.

A vinda destes povos está se complicando ainda mais com a política de integração dos semi-humanos. Por todo o planeta, os governos tem se mobilizado para criar uma força policial especializada em fiscalizar os aliens e evitar problemas. Um fato a se considerar é que a vinda de tantas raças com acesso a tecnologias desconhecidas provocou o desenvolvimento da tecnologia de transportes espaciais (a criação dos mechas e seu projeto de classificação da ONU foi iniciado nesta época, e hoje em dia as chances de defesa da terra contra raças alienígenas é muito maior graças aos mechas de classe 1), medicina, e outras, permitindo a criação de colônias espaciais nos demais planetas do sistema solar e nos campos de asteróides, colônias essas disputadas por Ares.

Mas nem todas as tecnologias são utilizadas devido a uma serie de fatores: A tecnologia uktariana utiliza ouro e trítio como combustível, pois em seu planeta de origem essas substâncias eram tão comuns quanto areia no nosso planeta, tornando o custo proibitivo e fazendo com que eles adotassem a nossa tecnologia. Muitas outras raças aliens sofrem desse problema, sendo o motivo que impediu o avanço desenfreado de nossa ciência, mas a cada nova raça visitante, novos horizontes se abrem.

Contudo, existe uma perspectiva sombria a respeito dos aliens: recentemente começaram a chegar raças refugiadas vindas de planetas dominados pelos Alaris. Até agora, todas foram dominadas há milênios atrás e vagaram pelo espaço em animação suspensa até topar com Nova Gaia. Aparentemente o nosso antigo inimigo não está ciente de nós, mas muitos suspeitam que seja só uma questão de tempo até que a terrível sombra alaria esteja de volta.

Anfíbios

Tritões, nereidas, elfos do mar, sereias... Estas são algumas das muitas raças submarinas que agora povoam o oceano. Durante o exílio, enquanto a maioria dos povos submarinos se isolaram em outros mundos, as sereias estiveram hibernando, com apenas alguns membros da raça acordados, cuidando de seus irmãos para que não fossem descobertos.

Com o fim do exílio, boa parte

das raças submarinas (ou pelo menos as principais) entraram em contato entre si, e através das sereias, foi descoberto que os humanos eram os responsáveis pela degradação do oceano e de outros meio-ambientes habitados por eles.

Muitas tribos começaram a atacar o povo do mundo seco, enquanto

outras guerrearam com as demais por bons territórios ou devido a ressentimentos antigos. Os maiores sábios das raças do mar, preocupados com a situação em que se encontravam, se aliaram aos elfos em sua tentativa desesperada de salvar a natureza.

Destes últimos, um grupo reunindo as três maiores raças submarinas- elfos-do-mar, sereias e nereidas- chegou à conclusão que guerreando, nada de significativo seria obtido, e assim tomaram uma atitude ousada: criaram uma cidade submarina onde o povo da superfície teria contato com as profundezas e as raças que a habitam, nomeada Nova Náutilus.

Esta grande metrópole, batizada com o nome de uma antiga cidade das sereias sobre a qual foi construída, encontra-se próxima a Tóquio e abriga milhares de membros de todas as raças, embora fosse originalmente planejada só como um ponto de encontro entre os povos do mar.

A cidade cresceu num ritmo acelerado, tornando-se sede diplomática, centro de pesquisas submarinas, ponto de turismo e local preferencial de férias para todas as raças. Com isso, nunca em toda a história as raças submarinas estiveram tão próximas do povo da superfície. Porém (como sempre), nem tudo são flores, pois muitas tribos do fundo do mar vêem a cidade como um símbolo humilhante de degradação e estão planejando destruí-la.

Centauros

Essa raça de caçadores foi a que menos se adaptou aos tempos modernos. Tradicionalistas e amantes da natureza, poucos centauros viram com bons olhos as cidades e a tecnologia humana, preferindo refugiar-se nas áreas selvagens restantes ou pelo menos nas áreas rurais que cercam as cidades.

O centauro típico é territorial, usa armas primitivas e magia, e é extremamente desconfiado a estranhos, sendo quase xenofóbicos. Seus maiores aliados são os elfos, os gnomos e os halflings, raças que lutam e muito pela preservação da natureza.

Os centauros que aceitam a tecnologia e vivem nas cidades são muito mal vistos pelos demais, sejam humanos, centauros ou qualquer outra raça. Já se conhece pelo menos três clãs de centauros urbanos. O mesmo vale para todas as raças táuricas, sendo que algumas são ainda mais reclusas e violentas, como driders e lâmias.

Centauros: Muito legais, só não peça para montar neles.

Goblins

Os goblinóides e as demais raças monstruosas têm uma história complicada. No início do exílio foram escravizados pelos drows e usados como tropas de choque na guerra com as demais raças. Os elfos negros eram cruéis e frívolos, criando muitos goblinóides descontentes, culminando com uma revolta de escravos na qual eles traíram

seus mestres raças, causando o fim da guerra e a libertação dos cativos.

No retorno à Nova Gaia, os goblins inicialmente tentaram apenas sobreviver vivendo em favelas e lugares abandonados, e então alguns deles conheceram a ciência e suas maravilhas.

Como bem se sabe, os goblins não tem aptidão com magia, geralmente sendo vistos como traiçoeiros e covardes pelas demais raças, e nos piores casos como seres horrendos. Vendo nas fórmulas químicas e nos sistemas de computação a chance de se sociabilizarem, os goblins aprenderam a usar a tecnologia a seu favor e a dominaram de tal forma que alguns deles se tornaram verdadeiros mestres da eletrônica, da química e até mesmo da genética, ainda que vistos com preconceito. Hoje em dia, eles são rivais ferrenhos dos gnomos na busca por novas e inovadoras invenções.

Em muitos locais, os goblins trabalham como especialistas ilegais, criando armas para grupos criminosos, realizando cirurgias ilícitas e, caso tenham suporte suficiente de alguém rico, realizando experimentos de cunho ético duvidoso. À grosso modo, a raça tem alta tendência de produzir cientistas malucos que criam monstruosidades, sejam robôs insanos, super-soldados psicóticos, monstros alterados geneticamente e coisas do gênero. Existem goblinóides mais selvagens, que vivem em florestas, esgotos e locais abandonados, atacando qualquer um que entre em seu território.

Kemono

Esta é a raça com maior número de origens, e por isso uma das mais difíceis de classificar. Alguns possuem genealogia próprias, como a fusão entre homem e animal, com alguns vindos de outras espécies (principalmente licantropos), e outros vindos de uma das muitas dimensões que estão tocando Nova Gaia, principalmente Pangéia.

Outros ainda são resultados de experiências para criar novas raças ou super-soldados, enquanto outros são animais que espontaneamente se transformaram em algo similar a humanos, e mais: alguns nasceram de pais humanos completamente normais. Devido a essas origens adversas, os Kemono legalmente são considerados semi-humanos a menos que comprovem que são filhos legítimos de humanos.

Dentre o nicho dos humanóides, os kemono são uma raça bastante integrada com as demais e não tem grandes inimizades.

Meio-Dragões

Dragões, as criaturas mais poderosas e magníficas no mundo. Literalmente exalando magia e majestade de cada poro da pele, ou melhor, das escamas, eles existem em gigantescas variedades, como os poderosos e antigos dragões europeus, os sábios e serpentinos dragões orientais, os cruéis dragões mortos-vivos do Omniworld, os dragões demoníacos do Makai e os selvagens dragões caçadores de Pangéia. Muitos deles vêem as raças humanóides como nada mais do que presas e/ou tesouros.

Entretanto, alguns se aproximam de nós pelos mais variados motivos, seja pelo desejo de dominação, seja por querer oferecer sua sabedoria ou qualquer outro motivo desconhecido.

Devido ao fato de muitos dragões poderem assumir formas humanóides, ainda que seja raro, podem surgir meio-dragões. Os descendentes desse cruzamento são ignorados pelos dragões, e carregam uma herança arcana difícil de negar. Todos eles têm grande

afinidade por magia, e em termos de aparência, a grande maioria dos meio-dragões é indistinguível dos demais humanóides da raça da mãe.

Apenas uma pequena parte deles apresentam características dracônicas como escamas, garras e em alguns casos até mesmo asas! Não se sabe a origem exata destes traços, embora seja mais comum quando o dragão pai é de um mundo mais selvagem e/ou maligno. Geralmente, os meio-dragões adotam a cultura da região onde nasceram com alguma característica cultural do pai. Mas existe uma importante exceção.

No momento do exílio, os poucos meio-dragões da época se uniram em um clã para se defender melhor das demais raças, o Clã **Draconus**. Após eras, o clã começou a aprofundar seus conhecimentos sobre magia ao ponto de superar todas os demais povos, e quando o exílio acabou, os Draconus foram os maiores expoentes em termos de estudo de fenômenos estranhos e pesquisas arcanas. Muitos dos maiores gênios, mestres da magia e estudiosos da atualidade pertencem ao clã.

Graças a esse conhecimento, os Draconus são orgulhosos e prepotentes, e embora tratem todos com cortesia, consideram as demais raças como crianças ignorantes e só respeitam os dragões pelo poder que possuem. É completamente proibido para eles se casar com alguém de fora do clã, sob pena de banimento ou mesmo morte.

Eles vêem com desprezo até mesmo os meio-dragões que nasceram recentemente, sendo meras imitações da grandeza dos draconus. Fisicamente, todos os Draconus são indistinguíveis de humanos exceto por apresentarem pupilas verticais.

Atualmente, os Draconus são uma poderosa facção que evita se envolver nos problemas dos outros povos, a menos que tenham algo a ganhar. Eles compõem cerca de 90% da população de meio-dragões. Enquanto isso, os demais meio-dragões geralmente tentam trilhar seu próprio caminho, unindo-se a Aliança da Diversidade, e por motivos desconhecidos, o número deles está aumentando no grupo.

Apesar do Clã Draconus manter uma situação de neutralidade (beirando o maligno) em relação aos outros povos, uma ameaça dentro deles está rondado o mundo: uma sociedade secreta dentro dos Draconus, chamada simplesmente de Arautos, considera que o mundo pertence aos meio-dragões, e as raças restante devem ser escravizadas ou exterminadas. Esse grupo age nas sombras, espalhando desastres arcanos e desconfiança pelo mundo.

Curiosamente, os Arautos são extremamente receptivos a meio-dragões de fora do clã: qualquer um que tiver sua fidelidade incondicional comprovada é recebido de braços abertos e, embora ainda não seja permitido o casamento com um Draconus devido ao restante do clã, o novo iniciado deve se casar com outro membro da raça. Até agora, os Draconus não sabem sobre as atividades dos arautos ou seu recrutamento, e só os deuses sabem o que pode acontecer caso os dois grupos entrem em choque.

Minotauros

Apresentando grande arrogância, espírito guerreiro e fé nos deuses olímpicos, os minotauros foram uma poderosa raça na Primeira Era. Os homens-touro sempre tiveram uma relação complicada com os humanos, pois não existem minotauros fêmeas, e precisam se reproduzir com mulheres humanas ou meio-elfas. Quando chegou o momento do Exílio, os minotauros resolveram hibernar na região onde hoje é a Gré-

cia, mantendo apenas uma cidade ativa.

Anos depois, um antigo reino humano atacou a cidade, exterminando quase todos os minotauros despertos. Os poucos sobreviventes perderam o conhecimento para despertar seus irmãos e caíram para o barbarismo; o último de seus descendentes foi morto por Teseu na era da mitologia.

A raça estaria fadada ao sono eterno se não fosse pelos atlantes. A avançada raça decifrou o segredo do sono e os despertaram alguns anos após o retorno dos povos à Nova Gaia. Ao retornar para o planeta, os minotauros ficaram chocados ao descobrir que os deuses não respondiam mais as suas preces. Sem orientação, alguns criaram conflitos, enquanto outros procuravam fontes espirituais diferentes de apoio. Durante essa procura, os minotauros viajaram pelo mundo, e descobriram diversas religiões.

Muitos, desesperados para preencher seu vazio espiritual, se converteram para muitas destas religiões. Dentre elas, uma chamou a atenção de uma parcela significativa dos homens-touro: o Islamismo. Fascinado com seus princípios, dogmas e práticas, além de ser uma das poucas religiões da atualidade que permite os haréns, uma parcela de membros da raça se converteu e tornaram-se devotos fervorosos, alguns recebendo até poderes divinos.

Outro grande grupo de minotauros se estabeleceu na Índia, ajudando os países na Terceira Guerra e se tornando grandes sacerdotes e monges; estes tendem a ser mais elevados espiritualmente e mais pacíficos, embora guerreiros poderosos.

Mesmo com todas estas conversões de religião, os minotauros mais fiéis às suas origens finalmente receberam sua recompensa: Algumas décadas atrás, os Deuses Olímpicos voltaram a responder às preces e conceder poderes! Os minotauros que se mantiveram fiéis regozijaram-se com a benção e começaram a espalhar a religião entre as demais raças, e tentar trazer de volta os irmãos que se converteram, só que muitos não desejam deixar sua nova fé, pela qual lutaram tanto para serem aceitos.

Em termos de adaptação à nova realidade, houve áreas em que muitos minotauros se destacaram, como desenvolvimento de armas, arquitetura (eles tendem a construir as estruturas mais belas e impressionantes já vistas,) e surpreendentemente a informática:

Se minotauros normais já são fortes, imagine um lutador de muay thay deles...

com sua forma labiríntica de pensar, os minotauros estão criando os melhores e mais seguros sistemas de computador já

vistos até hoje.

Hoje em dia, a raça está se adaptando bem e luta para reunir suas várias correntes religiosas sob uma única bandeira, porém sem muito sucesso. Os islâmicos, olímpicos e indianos são os mais numerosos e influentes. Com a popularidade da religião, principalmente após o advento dos saints, os minotauros olímpicos passaram a compor aproximadamente 40% dos devotos dos deuses gregos.

Um dos problemas mais decorrentes dos minotauros na nova era são seus primos até então desconhecidos, vindo da dimensão de Pangéia. Muitos suspeitam que esses sejam descendentes de membros que se refugiaram na dimensão selvagem, mas o fato de existirem fêmeas entre os recém-chegados parece desmentir essa hipótese. Estes seres desprovidos de conhecimento, e aparentemente racionalidade, parecem possuir uma antipatia instintiva pelos seus parentes mais civilizados, e o inverso também é verdade (a título de curiosidade: os civilizados inclusive consideram as fêmeas criaturas extremamente grotescas...).

Os selvagens que ficam na nossa dimensão tendem a viver em áreas selvagens ou abandonadas, atacando qualquer um que se aproxime do território.

Ogros

Esta raça de brutos também foi uma das vitimas dos drows na Guerra do Exílio, mas durante a revolta eles não se aliaram às raças inimigas dos elfos negros; ao invés disso, combateram a tudo e a todos. Devido a este fato, são pouco tolerados pelas demais raças.

Na volta à Nova gaia, eles se espalharam entre as áreas selvagens e urbanas tomando estruturas abandonadas e roubando comunidades. Os mais bem sucedidos encontram um contratador que precisa de alguém com sua força. Muitos ogros trabalham como seguranças de pessoas abastadas ou em boates e casas de festa.

Atualmente, a raça passa por dificuldades: muitos são capturados e vendidos para laboratórios para serem usados como cobaias em experiências genéticas, militares e químicas. Vários ogros acabam transformados em soldados sem mente para servir a tiranos.

Quando confrontados com tais acusações, os laboratórios negam o uso de ogros como cobaias e caso descobertos oferecem documentos (prontamente oferecidos por autoridades corruptas) provando que os prisioneiros são criminosos condenados e autorizados a serem usados “para o bem da ciência”, usando armas legais para se safarem.

Isso ocorre porque de todas as raças, os ogros são a menos unida e a pior em lidar com as outras, por isso não há muitos termos legais que os protejam e muitos juízes e advogados corruptos tentam considerá-los não como semi-humanos, mas como animais inteligentes como os monstros de bolso. Some-se isso ao fato deles serem vistos como bandidos e monstros, e dá-se a entender porque poucos se levantam para defendê-los.

Trogloditas

Assim como vários povos humanóides, os trogloditas eram escravos e soldados dos elfos negros e se libertaram durante a grande revolta junto com os goblinóides e orcs. Ao chegar ao novo mundo, os trogs ainda enfrentaram bastante preconceito por serem mais distantes dos humanos que as demais raças e por manterem sua selvageria e isolacionismo.

Por anos, eles foram considerados feras perigosas e caçados sem piedade, e os que são capturados com vida são forçados a lutar em arenas ilegais para divertir platéias ou serem cobaias de experiências como os ogros.

Graças aos deuses, a situação dos trogs mudou totalmente graças à Talkarr, um troglodita que deu sua vida para expor ao mundo a situação dos sauróides, tornando-se uma espécie de messias para todo o povo lagarto.

Hoje em dia, embora vistos com desconfiança pelas demais raças, os sauróides são livres e gozam dos mesmos direitos que os demais semi-humanos. Graças ao exemplo de Talkarr, alguns trogloditas se tornaram astros de vários tipos de esportes como lutas (especialmente o monfighter), corridas de carro e demais modalidades esportivas, porém não mais como escravos, mas como um povo forte provando seu valor.

O culto a Talkarr está em franca expansão, e muitos jovens oram a ele antes de um desafio. Aqueles que vivem nas áreas rurais ou selvagens são muito protetores de suas comunidades, vendo forasteiros com desconfiança.

Construtos

Todos os tipos de construtos, desde os modernos nanomorfos até os mais arcaicos golens, existem em Nova Gaia. Alguns são a mescla moderna de magia e tecnologia, outros são modelos criados na Primeira Era que sobreviveram escondidos em ruínas recentemente descobertas. Em termos legais, todos os construtos são objetos e propriedade de alguém, seja um individuo ou organização, com óbvia exceção dos ciborgues e dos meio-golens que são indivíduos com partes artificiais, comumente vítimas de acidentes, guerras ou pessoas que resolveram adicionar melhorias ao seu corpo.

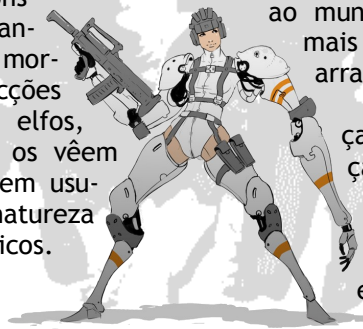
A situação dos construtos é variada: A ONU criou um sistema de classificação de Mecha conforme suas pesquisas no assunto, e para as máquinas com consciência própria ainda há uma constituição, com direitos “mais ou menos democráticos”. Como os construtos senscientes ainda são a minoria no mundo, muitas vezes são discriminados e tratados como meros objetos, motivos estes que causam várias insurreições em fábricas e indústrias.

Andróides

Máquinas criadas com o único propósito de parecerem humanos. Este basicamente fora o propósito dos andróides quando surgiram ainda no começo da Terceira Era. Conforme a tecnologia avançava, os andróides recebe-

ram novas funções, como empregados automatizados mais eficientes que os robôs positrônicos, computadores móveis (e extremamente curiosos) e espiões em situações especiais, sendo menos eficientes que os Nanomorfos neste quesito.

Com o passar das décadas, os andróides ganharam um lugar especial em meio às outras raças e máquinas: o de seres conscientes e independentes. Sendo capazes de criar seus próprios pares, os andróides estão aos poucos constituindo uma população, mas graças à sua parte máquina, sofrem grande preconceito dos humanos, ainda que muitas vezes os Andróides sejam mais humanos que os próprios humanos.

Andróides possuem boas relações com Minotauros, gnomos e anões, já que as três raças possuem contato contínuo com máquinas e construtos, os vendo como grandes criações dos seres mortais. Raças com convicções mais naturalistas, como elfos, centauros e trogloditas, os vêem com pena, pois não podem usufruir dos bens que mãe natureza oferecem aos seres orgânicos.

Ciborgues

Meio homem, meio máquina. Por livre e espontânea vontade, ou por livre espontânea pressão. Reunindo o melhor das raças orgânicas com o melhor do mundo das máquinas, os ciborgues curiosamente vivem uma situação muito parecida com algumas raças mestiças.

Sendo vistos principalmente como armas conscientes de guerra ou aleijados procurando desesperadamente por uma cura fora do “padrão”, os ciborgues são andarilhos sem casa, usando suas habilidades, e recuperando-se de ferimentos também, em lugares mais apropriados à sua condição. A Aliança da Diversidade têm sido um ótimo lugar para se chamar de lar para uns poucos ciborgues, mas muitos voltam ao mundo, ou mundos, em busca de mais problemas para resolver, ou arranjar...

Com relação às outras raças, ciborgues possuem uma relação distante com quase todas elas. Devido à sua condição, geralmente são frios e calculistas com todos ao seu redor, evitando intimidades. Apenas aqueles com um passado mais iluminado tendem a ser um pouco mais sociáveis, e mesmo assim apenas o suficiente.

Golens

Embora sejam criados unicamente por magia, os golens são enquadrados no grupo das máquinas. Normalmente, não possuem intelecto próprio, agindo conforme as diretrizes do mago criador. Contudo, um golem pode possuir inteligência própria caso seu mestre o queira assim, se tornando um ser peculiar.

Por serem criados através de magia poderosa, golens são resistentes a maioria dos feitiços lançados por magos, sendo os guarda-costas perfeitos de conjuradores, ou grupos de aventureiros no qual tem inimigos com poderes arcanos.

As máquinas mágicas existem desde a Primeira Era, ficando desativados por séculos durante o exílio das raças e o enfraquecimento da mana. Com a volta d’ Chave, muitos golens ainda estão desativados, e grupos de exploradores se espantam com a quantidade de golens desativados, com tamanhos que podem igualar com um me-

Golem ou Mecha? Que dúvida cruel...

cha de classe 1!

Outro fato que impressiona a muitos são o fato de alguns golens poderem ser acondicionados nas esferas de contenção dos treinadores de monstros. Ainda são poucos exemplares, mas alguns treinadores já podem ser vistos usando os construtos.

Atualmente, a situação dos golens é adversa. Com tantos tipos espalhados pelo planeta, a ONU adverte que tais criaturas são perigosas até mesmo para aventureiros, e alguns países até mesmo proibiram a fabricação de um golem. Apenas em alguns locais, como o Arcanorum Europeu e os Alquimistas do exército alemão, podem criar e estudar os construtos arcanos, e mesmo assim sob a supervisão da ONU.

Há quem diga que a Organização das Nações Unidas na verdade quer o conhecimento das criaturas para si, mas não é uma afirmação totalmente comprovada. Nações como a Atlântida, Lemuria e Noruega (região onde a lenda dos golens originou-se) usam os golens como seguranças de locais importantes, e alguns até mesmo ganharam direitos próprios, atuando em profissões ou mesmo grupos de aventureiros.

Os golens mais conhecidos que se encaixam neste grupo são Os Cavaleiros da Luz, uma ordem especial de guerreiros que usam as criaturas (feitas de vidro luminescente, uma variação do vidro comum extremamente resistente, usado em veículos blindados) como guardiãs do imenso Palácio Real de Atlântida.

Mecha

Mecha é uma denominação para qualquer para qualquer robô com funcionalidades diversas, da construção civil a proteção interplanetária. No entanto, o termo é mais usado principalmente para as máquinas de combate, sejam eles pequenos como os mini-mecha, sejam colossais como os patrulheiros espaciais.

Para haver um controle mais rígido de classificação quanto aos Mecha, a ONU criou um sistema de classificação para os construtos, em classes que variam de acordo com suas funções dentro

do planeta. Os Mecha dividem-se na seguinte classificação:

Classe 3 – Construtos Mundanos

São os construtos utilizados por pessoas comuns, ou com pouco conhecimento sobre o assunto, ou ainda por estudantes de engenharia na área de automação. Esta classe de robôs possui duas subdivisões:

Mini-Mecha: São os robôs utilizados por transeuntes para afazeres domésticos. Alguns são projetados para combate em torneios, possuindo pequenos canhões, metralhadoras e espadas. Os mini-mecha podem possuir consciência própria, porém são programados com as três leis fundamentais da robótica, para que não causem problemas e sejam obedientes aos seus donos;

Armaduras de guerra: São os mecha propriamente ditos. Possuem entre 2 e 3m de altura, e são comandados por pessoas treinadas. Alguns mal possuem uma "cabeça", lugar ocupado pelo piloto quando comanda sua máquina. Alguns são comandados à longa distância também.
Estes robôs são fabricados unicamente

Nada como uma batalha de robôs gigantes na janela da

com o propósito de combate, sendo usados mais em exércitos ou forças policiais de elite. Este é o único tipo de mecha que uma pessoa normal poderia construir com os recursos necessários. Mecha mais fortes precisam de autorização especial, e o construtor deve pertencer a uma empresa especializada

Classe 2 - Gigantes de Batalha

Os mecha desta classe foram criados e projetados para batalhas, sendo a força máxima dos exércitos de alguns países. Possuem entre 3 e 5m de altura, e possuem características especiais. Alguns podem se camuflar ou adquirir outras formas como disfarce. Outros robôs desta classe também possuem consciência própria, podendo ser um risco caso se voltem para o mal. Os gigantes também possuem três subdivisões, entre elas as seguintes:

Amorfos: Esses gigantes possuem baixo poder de combate se comparado a outros de sua classe, mas possuem uma característica muito importante para missões que não envolvam combate: Sua capacidade de transformação. Amorfos podem alterar suas formas de robôs para carros, navios, aviões, motos e outros veículos feitos para humanos e outras raças. Uma divisão deste grupo pode se transformar em animais, conseguindo interagir com os mesmos de forma razoavelmente pacífica. Amorfos são usados tipicamente em missões de espionagem, reconhecimento e combate nos casos mais raros;

Soldados: São os mecha projetados para combate direto. Todos eles são equipados com metralhadoras, canhões, espadas, machados, lanças, entre outras armas adaptadas para seu tamanho. Os soldados são a força de combate de exércitos, sendo amplamente utilizados em grupos militares e organizações poderosas, sendo um segredo público para estes últimos, pelo menos por enquanto.

MegaSoldado: Estes são mechas criados pela fusão de vários soldados, que se transformam em várias peças para juntas se tornarem este poderoso robô. Megasoldados são raros, e apenas pequenos grupos, como os famosos Seis Espíritos Elementais Japoneses, possuem soldados que se formam neste subtipo.

Classe 1 - Patrulheiros Espaciais

São os mecha mais poderosos existentes. Sua produção quase levou a estagnação econômica dos países, mas graças a esse empenho os mecha de classe 1 são os guardiões supremos, a linha de frente contra possíveis invasões alienígenas, como a planejada pelos arianos sob o comando de Vernak. Apenas 5 deles foram criados, mas nada impede que outros tenham sido feitos em segredo: organizações como o Arcanorum Europeu e a Vetacorp possuem poderio para tanto. Os patrulheiros são robôs de 20m de altura, equipados com armas construídas com tecnologia e magia. Também possuem uma segunda forma, podendo se transformar em naves para navegar no espaço e patrulhar a área ao redor da Terra. O controle do mecha desse tipo é extremamente difícil, de modo que nem todos foram ativados. A ONU está procurando por pessoas preparadas para comandar estes robôs, sendo que apenas três foram descobertas e treinadas. Suas identidades estão ocultas por segurança pela mídia mundial.

Até hoje, a ONU esconde os segredos por trás da criação destes mecha superpoderosos. Eles acreditam que se a forma como foram criados estiver nas mãos erradas, podem acarretar sérias crises diplomáticas, que pode causar guerras catastróficas e apocalípticas para o mundo.

Até agora, os patrulheiros espaciais não precisaram usar seu poderio bélico total para defender a terra, mas a ameaça de ataque por Vernak e de outras raças alienígenas podem acontecer a qualquer momento, então os patrulheiros precisam estar preparados.

Meio-Golens

Meio-golens são resultado de acidentes trágicos, em que não obtiveram a ajuda necessária, ou criações de magos insanos. Estes seres amargurados e loucos, devido às experiências horríveis que lhe causaram, vivem à beira da sociedade, esperando uma oportunidade de se vingar do mundo que lhe causou tanta dor. Em casos mais raros, alguns meio-golens vão para algum lugar

longe do mundo civilizado, sofrendo suas amarguras sozinho, e procurando uma maneira de acabar com o sofrimento.

Aventureiros que encontram com meio-golens neste estado geralmente os matam por piedade, ou tentam ajudá-los caso o Meio-Golem permita tal aproximação. Os mais malignos, sabendo das atitudes de seus “irmãos”, usam isso como vantagem para acabar com seus inimigos.

Graças a esse comportamento, a ONU fica com o pé atrás em permitir a inclusão destes seres na sociedade, o que acaba por causar mais problemas entre as raças “normais” e os amaldiçoados (como os mais céticos costumam chamar os meio-golens).

Um fato sobre os meio-golens: recentemente atlantes e lemurianos têm se aproximado de pessoas à beira da morte devido a batalhas ou acidentes e os salvam com a transformação em meio-golem. Os mais preconceituosos dizem que às vezes eles próprios, principalmente os lemurianos, causam tais acidentes. Ninguém sabe o motivo disso ou o que está prestes a acontecer, mas não parece ser boa coisa. Alguns meio-golens, salvos pelos atlantes e participando de um programa de reinclusão a sociedade, participam da Aliança da Diversidade, sendo um membro bem incomum, mesmo para aqueles que tentam unir as raças.

Nanomorfo

No início da Terceira Era, os andróides eram a força de espionagem perfeita. Com seus mecanismos cibernéticos ocultos sob a máscara de um humanos, estes construtos conquistaram o respeito de muitas organizações. Mas o ser humano sempre que ir além do que já está bom, sempre procura por algo novo, precisa sempre mudar as coisas.

Buscando em pesquisas incessantes uma maneira mais prática e rápida de customizar os andróides, os cientistas humanos inventaram o inesperado: nanitas, máquinas de tamanhos microscópicos que coordenam-se entre si para tornar uma forma qualquer. Usando o corpo humanóide dos andróide como base para a formação de um “corpo” para as nanitas, surgiriam os construtos líquidos, os nanomorfos.

Muito mais eficientes que os andróides no quesito infiltração, os nanomorfos podem tanto possuir uma forma

Cuidado: garotas azuis podem ser armas mortais!

física, como uma forma “líquida”, em que as nanitas formam um corpo de metal completamente maleável, permitindo assim que possam criar ferramentas, acessórios e equipamentos de combate apenas com o pensamento.

Nanomorfos normalmente são empregados como espiões, assassinos e mais raramente como guarda-costas. Não possuem intelecto próprio na maio-

ria dos casos, seguindo as diretrizes do cientista que o criou. O que pode acontecer para um nanomorfo tomar consciência própria seria uma falha na programação de um grupo de nanitas ou mesmo de uma única delas, fazendo com que a mesma domine as demais e assim crie um nanomorfo especial. O mais conhecido destes é Andromorph, um vigilante que fugiu da Vetacorp após ser "despertado" de suas programações vis. Estes exemplares, contudo, são raros, e caçados por organizações secretas.

Robô Positrônico

Robôs positrônicos são a origem de todos os construtos. Criados pelo prodigioso cientista Isaac Asimov, os Robôs positrônicos foram a base principal para a posterior criação dos andróides e no início da Terceira Era.

Comparados com os outros construtos, os positrônicos são os mais gentis e prestativos para com os humanos. Isto deve-se ao fato dos robôs terem sido criados com as três leis fundamentais da robótica de Asimov, sendo eles os únicos a seguirem estas diretrizes com devoção.

Assim como as outras máquinas, os robôs positrônicos são considerados ferramentas de trabalho, ultrapassadas inclusive, pelas outras raças, mesmo alguns robôs possuindo consciência. Dificilmente se aventuram pelo mundo, servindo mais como suporte para aventureiros e pessoas com muitos recursos para tarefas domésticas e comunicação.

Youkai

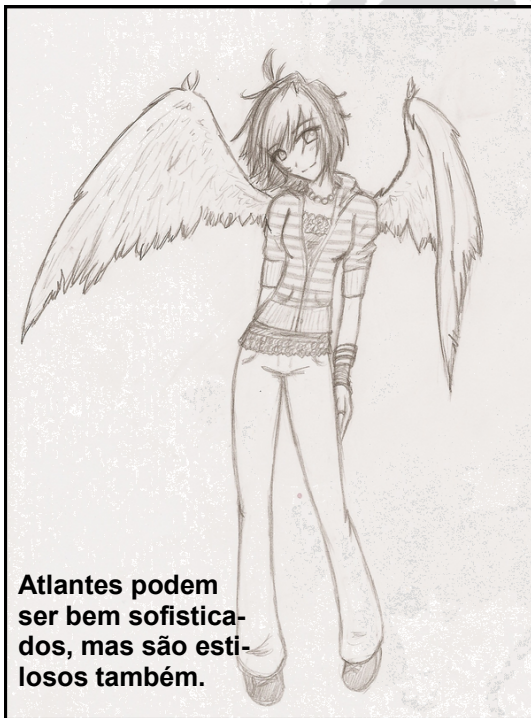
Embora possa parecer estranho, os Youkai vivem em grande quantidade em nosso mundo. Como foi provado e pesquisado por Orphen de Lionheart, um pesquisador do Arcanorum Europeu, existiam vários continentes e dimensões em nosso mundo na Primeira Era, sendo destruídos ou afastados durante a Segunda Era. Com a volta d' Chave, estes continentes voltaram aos poucos a emergir, e as dimensões começaram a se aproximar novamente.

É bem provável que os Youkai tenham ido para estas dimensões durante o exílio, ao contrário das demais raças. As outras raças e povos os vêem com desconfiança, até mesmo aquelas que mantiveram contatos pacíficos, como os atlantes e os habitantes de MU, porém não ocorreram graves problemas. Ainda.

Anjos

Os Anjos (ou tenshi) são uma raça plena e abençoada. Quase todos eles vivem no Tenjoukai, conhecida por muitos como o "paraíso", e são bem territorialistas quanto à vinda de estrangeiros. Apenas alguns membros desta raça vieram para este mundo, e foi graças a estes que foi criada uma das poderosas civilizações de Nova Gaia durante a Primeira Era: os Atlantes.

Durante o ápice dos povos, existiam alguns continentes que apenas voltaram a constar nos livros de geografia com a volta da Chave na época atual. Atlântida era um destes continentes, que abrigou uma etnia humana que recebeu o conhecimento dos anjos, sendo reconhecidos como iguais por eles, e ganhando as dádivas que só os tenshis tinham. Reza a lenda que os atlantes conseguiram unir a magia e a tecnologia de tal maneira que ambas pareciam uma só. Com a benção dos anjos, os atlantes viveram isolados do restante do mundo em paz absoluta, sendo admirados e invejados pelas outras raças, especialmente os lemurianos.

Durante a Segunda Era (o período de exílio), o continente de Atlântida foi afundado; apenas algumas de suas estruturas fantásticas podiam ser vistas em pontos remotos do mundo, sendo exploradas por aventureiros e arqueólogos, e apenas poucos voltaram. Na nova época, o continente magicamente voltou à superfície, e aos poucos os atlantes reconstruíram sua civilização, estabelecendo bons contatos com as nações humanas, sobretudo na Europa.

Atlantes podem ser bem sofisticados, mas são estilosos também.

No entanto, os tempos são outros: com o artefato revelador a tona, ocasionalmente passagens para outras dimensões são abertos, e os anjos do Tenjoukai observaram, pasmos, como o planeta mudou, acabando por se tornar mais territorialistas que o normal. Mais do que isso, um grupo secreto de tenhsis, conhecidos como Olho Solar, ocasionalmente invadem nosso mundo, atacando todas as raças que puderem encontrar, principalmente humanos e lemurianos. Outros clãs angelicais e os habitantes de Atlântida ainda não sabem deste grupo, o que facilita mais para estes celestiais xenofóbicos realizar suas atitudes questionáveis.

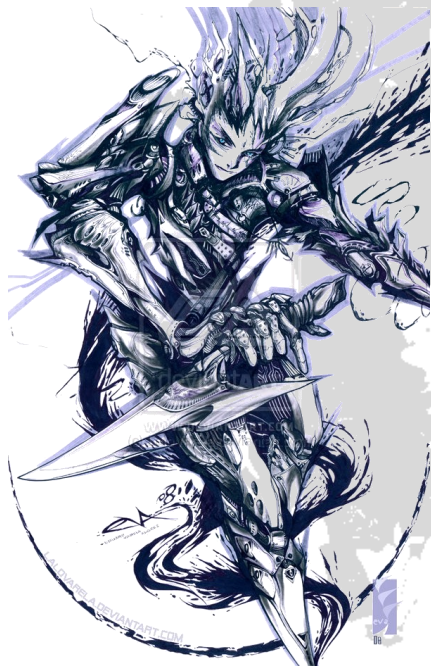
Demônios

Da mesma forma que o termo celestiais se referem aos tenshis e aos atlantes, o termo demônios pode se adequar a dois tipos de seres de nova gaia: os onis e os lemurianos.

O onis são os vis habitantes do Makai. Este mundo quase infinito é formado por florestas devoradoras de carne, desertos cegantes, mares venenosos e demais climas inóspitos, habitado por criaturas macabras que dividem-se em tribos, clãs, reinos e outras denominações. Quase todos são criaturas cheias de maldade e inveja, que não desperdiçam oportunidades para destruir e dominar. Apesar das diversas divisões sociais, todos eles são comandados por seres poderosos conhecidos como Duques do Makai, que comandam vastos exércitos e guerreiam entre si e com outros mundos.

Agora que a magia voltou, muitos abissais estão voltando os seus olhos para Nova Gaia, cobiçando os recursos naturais e os escravos que conseguiriam com uma invasão, enquanto outros vêem o planeta azul como um mundo sem importância, cuidando de seus próprios interesses. Contudo, uma pequena parte de onis vem ao nosso mundo para escapar do julgo de demônios mais poderosos, seja porque desejam agir em liberdade, seja porque são fugitivos, ou ainda por ter um bom coração e não suportam a maldade dos demais.

Já os lemurianos são habitantes do continente maldito de Lemúria. Enquanto o continente de Atlântida prosperava com seu contato com os anjos, os lemurianos, uma das várias etnias

humanas, odiavam e invejavam o poderio dos iluminados. Durante tempos antigos, este povo sempre tentou alcançar o poder supremo através da magia e tecnologia, porém não tentavam através da harmonia como os atlantes faziam, e sim através de experiências cada vez mais cruéis e perturbadoras, que terminaram por deixá-los indistinguíveis dos demônios verdadeiros, tanto em aparência quanto em caráter, culminando na ida de seu continente para a dimensão demoníaca. Retornando agora na Terceira Era, os lemurianos são vistos por alguns onis como primos distantes. Outros os vêem como aliados ou ameaças em potencial, enquanto ainda há os que os consideram como paródias de mau gosto dos verdadeiros onis, que só merecem uma morte lenta e agonizante. Poucos deles convivem pacificamente com a etnia humana, tentando destruí-los ou escravizá-los. Poucos estabeleceram uma delicada aliança, auxiliando entre si na corrupção de autoridades em Nova Gaia, tentando despertar as criações lemurianas e promovendo cultos profanos aos Duques do Makai ou a rainha lemuriana Sindária. Algumas organizações do planeta tentam se infiltrar na dimensão e no continente para dar cabo dos demônios, sem quase nenhum sucesso.

Apesar de todo o caos e ódio sentido por esta raça, existem lemurianos e onis neutros, e raramente os bondosos, que conseguiram fugir da essência pestilenta da raça e alcançar a redenção. O maior exemplo de lemuriano redimido é Kormam Skrow, que ensinou os segredos das artes marciais lemurianas para um grupo de jovens guerreiros conhecidos Os Seis Espíritos Elementais Japoneses, que derrotaram a fera que atacou Tóquio-2. Acredita-se que Kormam vive até hoje, ensinando um novo grupo para cad geração dos lendários guerreiros.

Fadas

Na mitologia criada durante a época do exílio, as fadas eram seres de grande afinidade mágica, com uma infinidade de tipos diferentes criadas pelas lendas humanas, como Ninfas, Pixies, Sátiros, Brownies... De fato, as fadas realmente existiram, e habitavam um continente próprio, chamado MU. Junto com os Gênios, os maiores dominadores da magia do mundo, as fadas criaram uma civilização bela, tão linda quanto às construções atlantes. Durante o concílio dos povos, as fadas se dispersaram, e os gênios levaram MU para uma parte da Dimensão do Exílio intocável pelos semi-humanos, chamada de Mundo Onírico.

As fadas e os gênios existiram em pequenas quantidades na terra nos tempos de exílio, enchendo a mente dos pensadores e trovadores de idéias, canções, e principalmente, lendas por todo o mundo. Os gênios se estabelece-

ram na região onde hoje é chamada de Oriente Médio, e na época atual eles fazem contatos amistosos e perigosos com os habitantes da região.

As fadas foram para várias partes do mundo, tomando diversas formas em determinados lugares (como as Dríades na região escandinava, as Ninfas e Sátiros na Grécia Antiga, e as Mulas-sem-cabeça e Iara na América do Sul). Durante este tempo, as fadas ficariam conhecidas, principalmente na Grécia Antiga, como Povos Feéricos, nome dado aos seres mágicos hoje.

Um grupo destas fadas, porém, estavam insatisfeitas com sua situação. Devido à falta de mana em Gaia, e com posterior esquecimento e descrença dos humanos nas mesmas, muitas delas simplesmente desfaleceram-se. Poucas fadas sobreviveram em nosso mundo durante todo o exílio.

O grupo revoltoso, liderado pela fada conhecida como Árcades, não aceitou esta situação, e como o Mundo Onírico estava longe demais para alcançarem, ele tomou uma decisão drástica; sabendo da existência de Olímpia, uma dimensão criada pelos deuses gregos antigos, e de Avalon, a misteriosa ilha onde dizem residir o lendário Rei Arthur, Árcades dividiu seu corpo, sua mente e sua alma em três partes, para poder levar as fadas a estas duas dimensões.

E de suas partes formaram Nova Arcádia, uma extensão de Olímpia, usada como ponte de ligação entre a dimensão e Nova Gaia; e Velha Arcádia, uma cidade escondida dentro de Avalon, que após alguns anos foi destruída por hollows, seres amaldiçoados e sem coração.

Na volta para o planeta e a destruição da Dimensão do Exílio, as fadas voltaram em grande quantidade, habitando a pequena MU. O conselho de Gênios que comandou o continente durante a exclusão tomou uma decisão drástica e espantosa em relação à porção de terra que habitavam durante os velhos tempos: usando todo o poder mágico que possuíam, os gênios ergueram MU aos céus! O continente hoje sobrevoa no limite da atmosfera, e somente raças e pessoas que suportem a pressão alta conseguem viver.

Dizem que as fadas foram as responsáveis pela criação das levistones, mas ainda não é um fato totalmente comprovado. Atualmente, os habitantes de MU fazem acordos comerciais estreitos com as nações humanas, já que conhecem o lado ganancioso deles, ou mesmo por egoísmo em alguns casos. As fadas comercializam com segurança apenas com os atlantes, trocando os poderosos itens e peças arcanas dos seres místicos pela tecnologia atlante. Povos com boa relação com a magia, como os meio-gênios, meio-dragões, elfos, entre outros, são queridos entre as fadas, e o sentimento é recíproco.

Licantropos

Quem não se lembra da lenda do lobisomem? Bom, tais criaturas, assim como muitas outras originadas de animais selvagens, existem em Nova Gaia, e possuem várias origens, segundo pesquisa do doutor Kisami Hojo. Os licantropos, também conhecidos como metamorfos, bestiais ou ferais, são verdadeiras feras insanas, destruindo a tudo e a todos quando furiosos.

Embora eles mantenham as mesmas características físicas de humanos e semi-humanos normais, em determinados momentos, como fúria incandescida e a lua cheia, por exemplo, se transformam em sua forma de fera,

ficando mais fortes e com traços muito mais selvagens do que a espécie na qual o licantropo pertence, porém vulnerável à prata. Existem três vertentes com relação a origem dos licantropos:

A primeira surgiu quando foram encontradas as primeiras matilhas de lobisomens em regiões de clima temperado como a Europa, bandos de Homens-Leão na África, Homens-Ursos no Canadá e Homens-crocodilo na América Central. Após relatos de aventureiros e civis que encontraram tais criaturas, alguns pesquisadores descobriram de onde vinham tantos licantropos: a dimensão selvagem de Pangéia, onde diversas tribos destas criaturas são formadas em meio a um ambiente hostil, lotado de monstros como os infames animais atrozes e os dinossauros (!!!). Estes licantropos, inclusive, possuem uma segunda forma, totalmente animal, porém muito mais forte que um exemplar de sua espécie.

Nem todo lobisomen precisa ser insano, mas encarar um destes deve ser barra.

A segunda vertente, descoberta por Kisami Hojo, é levada a uma espécie de vírus, encontrada até agora somente em lobos (o que não impede que se encontre em outras criaturas). O vírus *Lupus Griseus*, nomeado pelo cientista, é transmitido através da mordida do lobo, que passa seus fluidos infectados pela ferida através de suas presas.

Em menos de 72 horas, o resultado acontece: o infectado, através de um evento único (como a Lua cheia, por exemplo), começa a sofrer mutações, se transformando em um insano lobisomem. Acredita-se que os lobisomens encontrados em alguns folclores humanos tenham sido originados desta infecção, e como o vírus era extremamente raro na época, houveram poucos casos que se transformaram em lendas.

O doutor Kisami conseguiu encontrar a cura para este vírus, cuja doença é conhecida como licantropia. Usando um extrato da folha Belladona, pode-se fazer uma injeção para ser a-

plicada no infectado. A chance de sucesso é pouca (1 em 1d), e em caso de falha a vítima não tem mais como escapar da doença. Além disso, a Belladona é uma planta bem tóxica, e a vítima além de ter que sobreviver à licantropia, deve sobreviver à própria cura, para não morrer envenenado. Não é preciso dizer que são poucos os casos de sucesso para alguém que tenha sido afetado pelo vírus. E também não é sem motivo que empresas farmacêuticas corruptas usam cobaias para estudar e ampliar o efeito do *Lupus Griseus*.

A terceira, e mais surpreendente, vertente, também descoberta pelo doutor Hojo, fala sobre os licantropos conscientes, ou seja, aqueles que conseguem manter sua mente intacta mesmo transformados em feras! Estes licantropos geralmente lideram clãs e tribos, e são verdadeiros protetores da natureza, sendo tão territorialistas quanto um centauro. Ainda são poucos os casos descobertos, sendo motivos de curiosidades para cientistas e magos de todos os campos relacionados.

Atualmente, licantropos de todos os tipos encontrados (os lobisomens em particular) estão em uma guerra particular contra os Vampiros. Não se sabe ainda os motivos, mas as duas raças se odeiam mortalmente, sendo muito raro encontrar dois membros delas juntos, a não ser que um seja escravo do outro. O maior exemplo de ódio das duas raças são as Abominações, um ser que possui as características de lobisomens e vampiros, e igualmente caçados pelas duas raças.

Meio-celestiais

Também conhecidos como Sub-Atlantes, estes raros seres surgem quando um tenshi ou um atlante se apaixona por um mortal. Esses mestiços têm menos dificuldade que os demais em lidar com mortais (como todos os Youkai chamam todos os nichos de raças), mas são vistos com desconfiança pelos tenshis, mesmo que sejam ainda melhores que os demais mortais. Um fato interessante sobre o nascimento de um meio-celestial é seu destino predestinado por um de seus pais tenshi ou atlante: alguns celestiais prevêem quando uma grande ameaça se aproxima, e vêm a Nova Gaia para ter um filho que no futuro irá combater esta ameaça. Outros ainda têm a capacidade de imbuir permanentemente um mortal com parte de seu poder, fazendo com que eles para todos os efeitos sejam meio-celestiais.

Tal processo nunca é feito sem um motivo muito importante, e nem sempre esse motivo é conhecido pelo mortal agraciado.

Meio-abissais

Mais comuns que os meio-celestiais e geralmente resultando da violência entre onis (ou lemurianos) e os mortais, estas criaturas têm dificuldade em se mesclar ao mundo, em parte por causa da desconfiança que sofrem, em parte porque seu próprio sangue os incita a espalhar o sofrimento.

A aparência de um meio-abissal é tão variada quanto à dos seus pais; alguns são monstruosos exibindo presas, garras, olhos cor de sangue e demais características dos abissais, outros são praticamente idênticos aos mortais, com apenas alguns detalhes a identificar sua herança ou nem mesmo isso. Há ainda os que possuem uma aparência humana (ou semi-humana), e quando usam seus poderes assumem as formas monstruosas de seus antepassados.

Dentre todos os mestiços, estes são os mais propensos a esconder sua

origem. Os poucos cuja origem é publicamente conhecida ou são vilões, ou se unem aos demais mestiços na luta por seus direitos. Da mesma forma que os tenshis, alguns onis têm a capacidade de imbuir um mortal com seus poderes e transformá-los em meio-abissais. Isso somente é feito caso o mortal ofereça algo valioso em troca, como um grande sacrifício ou sua própria alma, dependendo da situação e do oni que está realizando o acordo.

Meio-gênios

Filhos de humanóides com alguma raça altamente mágica (principalmente Gênios, daí o nome), os meio-gênios são a segunda maior população vivente em MU. Embora tenham sangue de "seres normais" correndo em suas veias, os pais não se envergonham de seus filhos na maioria dos casos, inclusive sendo motivo de orgulho em algumas castas.

Apesar do orgulho, muitas fadas e gênios têm um pouco de pena em relação a seus filhos, por não possuírem tanto poder quanto eles. Devido a tal diversidade de onde se originam os meio-gênios, dificilmente eles se unem em prol de um objetivo, preferindo se misturar às demais raças, ajudando-as com os dons dados por seus pais.

Muitos invejam as capacidades mágicas da raça arcana, e por isso organizações inescrupulosas estão capturando meio-gênios em MU para encontrar um método de extrair seus poderes mágicos. Governos e organizações benignas como a Aliança da Diversidade fazem bastante uso de heróis para salvar esses desafortunados, mas nem sempre isso é possível.

Mortos-Vivos

Existe um grupo de especial de Youkai, que de tão únicos formam um nicho próprio. Este grupo é conhecido por mortos-vivos, ou samois (nome dado em homenagem ao cientista africano de mesmo nome), pois por algum motivo não conseguiram seu descanso eterno. Embora alguns deles, como vampiros e zumbis foram criados por organizações corruptas (sério?), a verdadeira origem destes seres macabros está em outra dimensão, assim como quase todos os Youkai: O Omniworld.

Neste mundo de desertos sem fim, noites eternas e frio intenso, os mortos governam quase supremos, se não fossem os oito ashisogis, clãs que, num passado remoto, mandaram os mortos-vivos para esta dimensão, e hoje estão lá para garantir que eles não voltem. Mesmo assim, diversos portais aparecem em Nova Gaia, trazendo os mortos para cá, aterrorizando os vivos.

Os tipos de mortos-vivos mais conhecidos pelas raças vivas em gaia, sendo nomeados pelo falecido doutor Kula Samoi, são:

Esqueleto (Skeletons)

Segundo aventureiros, estes samois são os mais fracos. Para alguns, são apenas um amontoado de ossos animados, já que são invocados por feiticeiros no omniworld e em alguns lugares remotos de Nova Gaia. Raramente surgem de forma natural, e não possuem um intelecto grandioso. Mais raramente, um skeletom consegue escapar da influência de seu criador, fugindo para ruínas antigas, onde procuram por algum tesouro mágico para protegê-lo de seu antigo mestre.

Exceto por estes fatos, skeletons não possuem nenhuma característica relevante que os destaquem, sendo os mais medíocres entre os mortos-vivos.

Fantasma (Soulsens)

Os fantasmas, ou soulsens, são mortos-vivos incorpóreos, que podem escolher entre serem vistos ou não pelos mortais. Eles variam em aparência e poderes, indo de uma perigosa Banshee, um assombrado Poltergeist, a apenas um Soulsem comum, que procura por um objetivo para continuar existindo.

Em quase todos os casos, os fantasmas são seres melancólicos, amargurados e atormentados, pois não entendem como podem continuar existindo, e mesmo os que compreendam seus motivos de estarem aqui, sentem a mesma sensação, pois não podem estar totalmente perto de quem gostam.

No entanto, ainda há exceções, como soulsens que acompanham xamãs em sua estrada espiritual, ou ainda casos mais únicos como o famoso detetive espiritual Hakeshu Shido, que se apresenta a seus clientes na forma de uma águia! E o que falar dos estranhos caçadores de almas, formados por soulsens (e outras raças) que caçam espíritos malignos e seres de alto poder mágico? Soulsens que se desprendem de suas razões podem ser os maiores heróis, ou os mais terríveis vilões.

Múmia

Antigamente, os sacerdotes egípcios mumificavam seus faraós para que estes fizessem uma viagem tranquila e prazerosa para o reino dos mortos. No entanto, somente agora eles perceberam seu erro: muitos de seus lordes não fizeram uma travessia tranquila, tornando-se bestas amaldiçoadas, presas ao local de seu túmulo. Outras múmias, mais poderosas, tomaram faixas de terra consideráveis no omniworld, comandando a mãos de ferro (ou de ataduras, se preferir ;D). Recentemente, as múmias foram agregadas ao povo samoi, através de contatos nada amistosos de aventureiros com estas criaturas.

As múmias que vivem nas antigas pirâmides egípcias, e mais recentemente nas antigas pirâmides Astecas e nas construções Fenícias, de nosso mundo são um pouco mais brandas, permitindo que outras pessoas entrem em seus palácios mediante alguma oferenda, variando de múmia para múmia. Caso contrário, os visitantes, agora considerados invasores, são destruídos sem dó pelas criaturas...

Antigos cultos a Deuses Egípcios, como Ra, Anúbis e Osíris foram tragos de volta pelas múmias. Embora não tenham tanto poder quanto os sacerdotes dos deuses olímpicos, os sacerdotes aos poucos voltaram a acreditar em alguns destes deuses. No entanto, algumas destas crenças na verdade são apenas fachadas para aumentar os poderes das múmias, e quando grupos de aventureiros descobrem a farsa, já é tarde demais para impedir. Atualmente, a divisão africana da Freelancers está preparando uma divisão para investigar estes casos, e não tem previsão de quando a equipe estará pronta.

Vampiros

Este grupo de mortos-vivos se destaca dos demais, pois sua origem não está relacionada com a Dimensão dos Mortos, e sim com um triste acontecimento ocorrido alguns anos após a 3° Grande Guerra, envolvendo uma indús-

tria farmacêutica e uma doença que antes não causava tanto mal.

Após um tempo do Grande Conflito, uma epidemia de gripe em escala global atingiu Nova Gaia. Milhares de pessoas estavam morrendo ou tendo seqüelas graves graças à mutação do vírus, que estava ficando cada vez mais difícil de produzir uma vacina adequada. Os principais alvos da gripe eram humanos e semi-humanos.

A comunidade mundial de cientistas estavam procurando desesperados por uma vacina que pudesse ao menos amenizar o vírus. Rapidamente, uma estudante de botânica, cujo nome fora perdido no tempo, sugeriu um teste: através da enzima de girassóis, que atrai os raios solares com mais facilidade, junto com uma vitamina C produzida em laboratório que agiria com maior eficácia, foi produzida uma vacina, sendo testada inicialmente em animais de laboratório. Com o sucesso dos testes, restava apenas tentar a cura em seres Humanos e Semi-Humanos. E começou-se a tragédia...

60 pessoas haviam sido selecionadas para os testes. Após os exames, foram constatados que 27 pessoas tiveram efeitos colaterais, e foram encaminhadas para o setor de Quarentena em Rosário, na Argentina. Lá, os experimentos com o Remédio do Sol (como fora chamado o medicamento produzido) foram conduzidos sem o conhecimento do público. Porém, o que ninguém esperava era o que a tal enzima de girassol causaria aos que tiveram efeitos colaterais.

A grande maioria dos movidos para a quarentena era formada por humanos e elfos. Nestes, a combinação da enzima com a vitamina mutante continuou a agir no corpo, não fazendo o vírus da gripe parar como o planejado. Esta ação acabou trazendo uma sensibilidade à luz e ao calor do sol tão fortes quanto uma vítima de fotofobia, além de outros fatores catastróficos. Com essas mudanças os agora chamados infectados se dividiram em dois grupos:

O grupo conhecido como Vampiros tiveram uma sensibilidade tão grande ao sol que, quando eram expostos a ele, seus corpos se deterioravam rapidamente. Por causa disso, a enzima não conseguia cumprir sua função; pelo contrário, ela foi aglutinada ao vírus, proliferando-se ainda mais pelos corpos dos hospedeiros!

Causando mutações genéticas e celulares, os hospedeiros despertaram uma fome insaciável por hormônios e transfusões sanguíneas. Uma divisão especial destes vampiros, conhecidas como Bestiais, teve uma mutação tão horrível que os transformaram em feras insanas, uma mistura horrenda de homem e morcego, enquanto outros tiveram características únicas como se transformar em névoa ou adquirir for-

mas de lobos e morcegos gigantes;

O outro grupo, representado pela minoria totalmente humana, teve as mutações dos vampiros em escala menor, sobrevivendo ao calor, embora fiquem mais fracos. Também conseguem trocar a dependência por sangue por alguma outra coisa que satisfaça o organismo. Mesmo assim, seus DNA já foram alterados, sem chance de reversão. Este grupo é denominado como Meio-Vampiros.

Atualmente, o vírus da gripe fora erradicado, mas o novo vírus formado pelas experiências com o Remédio do Sol ainda persiste. Ele é transmitido através da saliva e do sangue dos vampiros e meio-vampiros, e pelo menos até agora, não foram descobertas outras maneiras de transmissão.

Os vampiros e meio-vampiros se proliferaram nas últimas duas décadas, atacando pessoas inocentes para formar novos vampiros, ou apenas como um bizarro alimento. Uma das vítimas das criaturas foi o doutor Kisami Hojo, que estava investigando sobre os acontecimentos em rosário.

Zumbi (Zumba)

Nome dado em homenagem ao cientista africano de mesmo nome que faz parte do grupo de pesquisa de Kula Samoi, os zumba são os "cidadãos comuns" entre os samois. Sua aparência é horrorosa: geralmente não possuem carne em algumas partes do corpo, e aonde possuem é putrefata, causando náuseas aos mais fracos. Muitos se alimentam de carne humanóide, ás vezes devorando seus próprios irmãos. Assim como os skeletons, não possuem grande intelecto, servindo muitas vezes de peões para samois mais poderosos.

Existe ainda outra origem para os Zumba: antigamente, a Vetacorp pesquisava maneiras de trazer os mortos de volta à vida, retirando parte de seu intelecto para que pudessem ser usados como soldados da divisão militar da “bondosa” empresa.

De fato, eles conseguiram resultados, desenvolvendo uma bactéria perigosa que age de forma simbiôntica nos corpos putrefatos. Porém, a bactéria saiu de controle, agindo por seus próprios interesses (uma vez que haviam ganhado uma inteligência maior se apoderando dos cérebros dos corpos mortos). Estes teriam sido os primeiros zumbis, mas com a descoberta dos zumbas no Omniworld, não se sabe quem teria vindo primeiro.

Dentre os zumbas que se conseguiram escapar da mediocridade absurda deste tipo de samoi, estão Delters Rose, vocalista de banda de Heavy Metal “The Undeads” e Balcorpse, um dos perigosos Lordes do Omniworld (Veja com maiores detalhes sobre eles no capítulo 4).

Arquétipos

Nova Gaia e suas dimensões são cheias de heróis dos mais variados e estranhos tipos possíveis, desde o detetive espiritual que investiga casos deste e de outros mundos, passando pelo piloto mecha comandando sua máquina gigante ou nave de batalha, a garotinha mágica que faz verdadeiras coreografias para um único golpe, e o treinador de monstros com sua equipe de criaturas bizarras. E isso é apenas uma parte de uma gama inteira de heróis e vilões!

Para representar um ou mais destes arquétipos, vamos lhe apresentar um pequeno guia com os tipos de aventureiros mais comuns em Nova Gaia, agrupados em determinados conceitos.

Lembre-se de que não se trata de um kit de personagem ou algo similar: Futuramente, haverá um manual do aventureiro próprio para os heróis de Novo Aeon, com dezenas de kits para customizar ainda mais seu personagem.

Lista de Arquétipos

Segue adiante a lista com os arquétipos dos heróis e vilões mais comuns de Nova Gaia, com histórico e tipos de personagem dentro daquele nicho, dicas para características básicas e sugestão de Vantagens e Vantagens únicas, NPCs pertencentes aquele arquétipo, e um personagem pronto para ser usado em campanha.

Agente

O policial do FBI. O espião de uma agência secreta. O detetive espiritual, investigando casos misteriosos. Todos eles são exemplos de agentes, que participam de missões sem conhecimento público, e às vezes até mesmo sem o consentimento do governo! O típico agente tende a ser sério na maior parte do tempo, graças à atenção e periculosidade que o trabalho traz, ou um tanto brincalhão em serviço, mas em ambos os casos, ele age em segredo sobre seu trabalho com outras pessoas, para proteger seus entes queridos de qualquer ameaça.

Embora possa ter grande respeito de seus amigos dentro da agência que trabalha e serviços afiliados, o agente deve ter consciência de que na maioria dos casos em que for bem sucedido numa missão, não receberá condecorações ou algo similar, exceto em situações únicas e isoladas. Ser um agente requer discernimento de seus atos, nunca colocando a emoção acima da razão.

Em um grupo de aventureiros, o agente pode ser bem útil se fizer parte de uma agência, oferecendo suporte técnico e financeiro para seus aliados, ou se tiver capacidades ladinas e investigativas apuradas, resolvendo uma situação onde os punhos ou a magia falharam, sendo muito parecido com um especialista nestes casos.

Dicas para características: Dependendo do tipo de agente que seu personagem será, suas melhores características podem variar. De um modo geral, Habilidade é a mais importante para você, com a segunda característica ligada ao tipo de agente. Um detetive espiritual geralmente usa poderes paranormais, então uma Resistência alta pode garantir um bom estoque de Pontos de Magia para utilizar seus poderes. Agentes governamentais ou arqueólogos aventureiros geralmente participam de missões que envolvem combate, então Força ou Poder de Fogo podem ajudar enquanto você pensa em algo (ou fugir!).

Sugestão de Vantagens:

Patrono - Fundamental para qualquer agente. Fazer parte de uma agência de espionagem, órgão do governo, ou mesmo ter um escritório particular pode socorrê-lo na hora certa caso a missão falhe. Ter um patrono também oferece todo o suporte necessário para uma missão sem que precise se preocupar com itens supérfluos;

Riqueza - Caso você seja o tipo de agente que não trabalha para ninguém e só aceita missões quando lhe é conveniente, esta vantagem é ideal para você. Afinal, para uma pessoa

com tanta grana, ajudar alguém ou roubar algo é apenas uma mera diversão;

Sentidos Especiais **-** Muitas missões podem apresentar situações em que os sentidos normais podem não ser suficientes, e ter pelo menos três sentidos desta vantagem podem garantir o sucesso de suas empreitadas;

Xamã **-** Ter contato com espíritos só será importante caso seja um investigador do sobrenatural, podendo interagir ou mesmo acabar com alguns deles (neste caso, a vantagem Inimigo pode ajudar também). Muitos destes agentes acabam conhecendo várias histórias tristes de pessoas que morreram e ainda permanecem neste mundo;

Perícia Investigação ou Crime - É o que praticamente define um agente. Conhecer técnicas de investigação, persuasão e interrogação também é fundamental para um agente ou oficial da lei, para compreender a mente de um bandido;

Vantagens Únicas adequadas:

Semi-humanos (exceto meio-orc e anão) - A maioria das raças semi-humanas são aptas para a profissão de agentes. Meio-orcs e anões, com pensamentos mais rígidos e duros quanto a segredos e espionagem, não costumam ter seus membros no nicho, embora sempre possam haver exceções;

Goblin — Quer alguém mais sorrateiro que um goblin? Sua capacidade latente de realizar práticas furtivas são um trunfo na profissão, apesar da aparência monstruosa dificultar em missões que envolvam interação social;

Kemono — Kemono são seres habilidosos e carismáticos por natureza, saindo-se muito bem como agentes. Caso consigam esconder seus poucos traços animais, nem mesmo missões onde hajam céticos e xenofóbicos a outras raças conseguem impedi-los de alcançar seu objetivo;

Andróide — No início da Terceira Era, os andróides eram os agentes e espiões ideais, trabalhando amplamente nas agências para descobrir os segredos das novas tecnologias. Com o avanço dos novos tempos, os andróides foram substituídos pelos nanomorfos, sobrando poucos ativos como agentes;

Nanomorfo — Com mobilidade extrema, adaptabilidade com mecanismos e equipamentos e quase sem consciência alguma, nanomorfos são os agentes mais cobiçados por organizações secretas e serviços de espionagem. Possuem páreo duro apenas contra agentes de grande experiência e habilidades;

Fantasma — Embora sejam raros, alguns fantasmas tornam-se agentes especiais, sendo os rivais perfeitos de detetives espirituais. Caso possua Possessão, um fantasma agente possui uma característica vantajosa em qualquer missão.

Agentes em Novo Aeon: Os detetives sobrenaturais Shion e Hakeshu Shido; O repórter e ex-detetive da polícia Watsuki Harurashi; O Agente Espacial Gaspion.

Exemplo de Agente: Carl Johnson

Carl Johnson é um habilidoso agente da Freelancers, destacando-se pela suas graduações em espionagem e infiltração. Formou-se recentemente na Gênese em Tóquio-3, executando missões importantes dentro no país em busca de pistas sobre o misterioso Orochi, um demônio recentemente liberta-

do de sua prisão há milhares de anos. Apesar da personalidade séria e fechada, Carl age muito bem em equipe, cobrindo seus aliados mais fracos em combate, e descobrindo informações importantes enquanto em combate.

Ficha de Personagem (8 pontos): F1, H2, R1, A0, PdF1 (perfuração); 5PVs, 5PMs; ***Vantagens:*** Patrono (Freelancers), Tiro Múltiplo; **Perícia** Investigação; ***Desvantagens:*** Código de Honra (dos heróis)

Cientista

Alquimistas, pesquisadores, biólogos, geneticistas, cientistas normais e cientistas loucos. Todos eles pesquisam e expandem as ligações existentes na natureza e além, descobrindo curas para doenças, vírus mortais e novas espécies de animais (e monstros também). A chance de encontrar o novo, o diferente, o bizarro, é o maior sonho de um cientista. Para eles, não existe a perfeição, pois caso um dia a alcancem, não terão mais o que criar. Talvez seja por isso que muitos cientistas não acreditem nos deuses, ou não os louvam.

O típico cientista é recluso, ficando horas dentro de seu laboratório

fazendo seus testes com fórmulas químicas e alquímicas para descobrir algum resultado. Raramente saem para aventuras, e quando saem, é somente para procurar ingredientes ou cobaias para suas experiências. Na maioria das situações, um cientista usa a lógica, ou complexas fórmulas e equações que deixam louco qualquer um que não entenda o que ele está dizendo.

Cientistas admiram outros cientistas, espelhando-se entre si para atingir novos objetivos. Também admiram qualquer pessoa capaz de compreender o que ele diz, explicando-lhe detalhadamente tudo o que sabem. No entanto, da mesma forma que alguns admiram seus semelhantes, outros invejam-se, agindo da maneira mais inescrupulosa possível. Cientistas loucos geralmente se formam assim, ou por terem contatos com algum fenômeno estranho.

Assim como o agente e o especialista, o cientista tem a função de oferecer suporte técnico para o grupo, dando a solução perfeita para resolver certas questões. Um alquimista pode oferecer suporte arcano também, auxiliando os conjuradores em uma situação difícil.

Dicas para Características: Habilidade é o que há para um cientista. Todo o seu conhecimento depende desta característica, em qualquer ocasião. Resistência pode ser importante apenas se não houver um curandeiro no grupo, ou caso seja um alquimista. Como o cientista não vai se envolver em combate na maioria das vezes, Força é a característica menos importante para você.

Sugestão de Vantagens:

Genialidade **-** Com toda certeza, esta é uma das vantagens mais importantes para um cientista. Seus generosos bônus em testes de perícias, combinado com uma Habilidade alta e sua perícia Ciências, tornam você o cara em assuntos científicos;

Memória Expandida **-** Um cientista está constantemente procurando por novos conhecimentos, e ter uma mente capaz de assimilar tanta coisa é essencial para ele;

Alquimista **-** O próprio nome da vantagem já diz para que tipo de cientista ela é recomendável. Combinado com a perícia ciências, você pode inventar novas e estranhas poções para si mesmo e seus aliados.

Perícia Ciências **-** Um cientista sem esta perícia não é um cientista. Se não tiver pontos de personagem suficientes para comprá-la, pegue pelo menos duas especializações dela, para lhe garantir um bom conhecimento sobre algumas ciências.

Patrono **-** Ter um laboratório é extremamente fundamental para um cientista, e uma empresa, seja ela corrupta ou bem intencionada, pode oferecer as instalações adequadas para você. No entanto, muitas de suas experiências podem ser usadas com objetivos diferentes dos seus.

Insano **-** É o que define um cientista louco. Pegar uma insanidade qualquer pode criar um cientista bem original, e um personagem bem anti-social.

Vantagens Únicas adequadas:

Anão - Seres de mente aguçada, anões podem ser bons cientistas, principalmente em campos envolvendo experimentos na área de física e elétrica. Podem ser bem grosseiros caso contrariados;

Gnomo - São de longe os melhores cientistas, em todas as áreas possíveis. Sua genialidade natural lhe permitem facilidade em todos os campos da ciência, fazendo páreo duro aos cientistas humanos;

Goblin - O melhor e maior exemplo de cientista louco! Goblins são os vilões perfeitos pertencentes a este grupo. São também os inventores das engenhocas mais curiosas –e perigosas- de Nova Gaia, abrindo caminho para os verdadeiros inventos;

Meio-Gênio - Os filhos do arcano são mais adequados como alquimistas do que como cientistas, embora suas habilidades naturais com a magia possam ser úteis em certos ramos da ciência, principalmente as mais ocultas pela humanidade;

Meio-Golem – Outro bom exemplo de cientista louco, embora um meio-golem também possa ser bem aplicado como "alquimista louco". Uma fusão deste com um necromante pode resultar em um vilão bem original para os heróis;

Vampiro - Embora não seja um cientista clássico, vampiros podem ser uma raça interessante como cientistas, sobretudo como alquimistas. Ciência e misticismo são uma combinação interessante para os seres da noite.

Cientistas em Novo Aeon: Os doutores Kisami Hojo, Kula Samoi, e vários outros; Orphen de Leonheart, alquimista do Arcanorum Europeu.

Exemplo de Cientista: Dr. Jimmy fastmind

Ex-cientista de Lorde Veta, Jimmy sempre fora muito atrapalhado em seus inventos, apesar de ser muito esperto. Deixando a corporação por não atingir os resultados esperados, Jimmy hoje atua como aventureiro, ajudando grupos com suas poções de aspecto duvidoso, mas que causam um bom estrago, além de um raciocínio rápido para boa parte das situações. No entanto, assim como em seus dias de cientista, Jimmy continua sendo muito atrapalhado.

Ficha de Personagem (9 pontos): F0, H3, R1, A0, PdF2 (Químico); 5PVs, 10PMs; ***Vantagens:*** Memória Expandida, Paralisia, Pontos de Magia Extras X1; ***Perícia*** Ciências; ***Desvantagens:*** Código de Honra

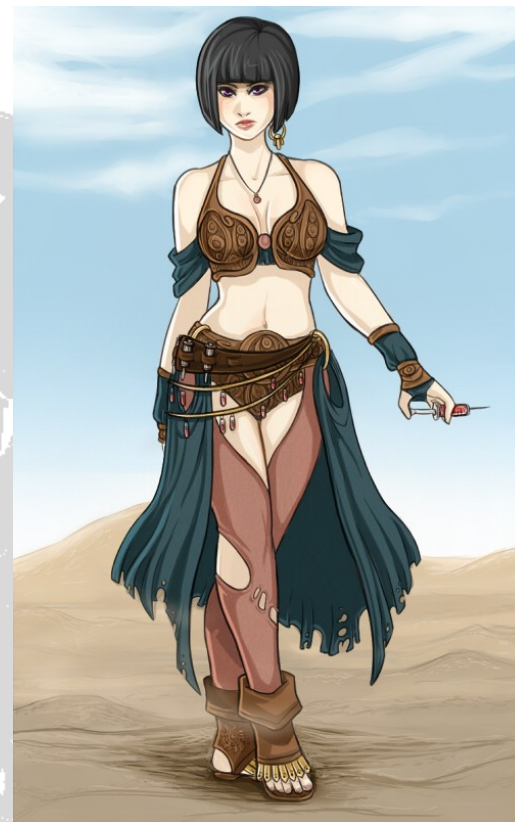
Curandeiro

O médico de campo. A drogadora de uma vila distante. O especialista em venenos. O doutor dos animais. Estes são alguns exemplos de aventureiros (ou não) que voltam seus conhecimentos e vontades unicamente para salvar a vida de inocentes, sejam elas racionais ou não. O curandeiro pode ser a última chance de sobrevivência de um grupo de aventureiros quando estes estiverem à beira da morte.

De todos os arquetipos apresentados, o curandeiro é aquele que faz os maiores sacrifícios. Enquanto seus companheiros lutam e se arriscam por suas próprias vidas, o curandeiro arrisca sua própria vida pela dos outros. Ele sempre abrirá mão de qualquer vantagem ligada a combates, voltando sua atenção para estratégias que possam garantir a vida de seus amigos e aliados. Por isso, um curandeiro muitas vezes está arriscando muito mais a vida do que um guerreiro comum!

A origem dos curandeiros pode ser variada. Talvez você seja de uma grande linhagem de médicos, que há gerações trabalha neste ramo, e você não é uma exceção. Pode ser também um chefe de uma tribo antiga que conhece várias técnicas de cura através de ervas e chás. Há também aqueles que voltam seus conhecimentos de cura para animais, conhecendo a fisiologia de cada ser existente, incluindo de monstros! A origem exata é sua.

Dicas para Características: As características mais importantes para um curandeiro são Habilidade e Resistência. A primeira para ser mais bem sucedido em seus testes medicina. E a segunda para tolerar uma boa quantidade de dano enquanto auxilia seus amigos. Ou-

tra característica importante é Armadura, para ter uma proteção ainda maior.

Sugestão para Vantagens:

Deflexão, Reflexão **-** Você não vai se envolver em combate direto, mas isso não quer dizer que seus inimigos não irão atacá-lo. Caso seja alvejado por flechas, balas, ou qualquer outro projétil, ter uma destas vantagens (ou mesmo as duas) pode ser útil enquanto você estiver ocupado;

Energia Extra **-** Andou preocupado com seus companheiros e esqueceu-se de si mesmo? Sem problemas! Caso tenha esta vantagem (especialmente a de 2 pontos), você não terá de se preocupar muito com seus Pontos de Vida. Exceto quando seus Pontos de Magia acabar...

Membros Elásticos **—** Caso você não queira se arriscar a ir muito longe para empregar suas habilidades curativas, pegue esta vantagem. Além de usar seus poderes de cura de uma distância segura, seus longos braços podem ser usados em outras situações de risco;

Paladino **—** Os guerreiros santos dão ótimos curandeiros. Ser um paladino é extremamente vantajoso caso você queira lutar, ou mesmo liderar o grupo de aventureiros no qual participa. Combiná-la com Magia Branca é ainda mais útil.

Perícia Medicina **—** É a sua marca registrada. Ter pelo menos duas especializações deste grupo (de preferência Primeiros-Socorros) já pode ser suficiente para se tornar um grande salvador de vidas.

Vantagens Únicas Adequadas:

Elfo Negro — Embora não sejam exatamente sujeitos de boa índole, suficientes para curar mais e brigar menos, elfos negros podem ser um tipo peculiar de curandeiros, usando técnicas únicas para ajudar seus aliados;

Gnomo — Como bons conhecedores de diversos campos, não seria surpreendente ter um gnomo médico numa equipe de aventureiros, trazendo remédios novos ou misturas improvisadas para resolver os problemas de um grupo;

Anjo — Curandeiros naturais, os anjos possuem a características vitais para este tipo de aventureiro: aptidão para magias de cura e vôo, sentidos especiais para perceber certos movimentos em áreas imperceptíveis a olho nu, e a boa fama relacionada aos anjos. Essencial para grupos grandes;

Fada — Assim como os anjos, as fadas dão boas curandeiras, sendo principalmente clérigas ou drogadoras. Seu tamanho reduzido e aparência ajuda a despistar os inimigos e realizar seus trabalhos;

Meio-Celestial — Assim como os anjos, os meio-celestiais são bons curandeiros, por possuírem capacidade natural de lançar magias benéficas para seus aliados, e melhor do que seus “pais”, não estão restritos às limitações dos seres de outros planos;

Meio-Gênio — Os meio-gênios são curandeiros assim como as fadas e outras raças com aptidão natural para a magia. O fato de serem um tanto prestativos também contribui para sua atuação como membros de apoio de uma equipe de aventureiros;

Curandeiros em Novo Aeon: Panta, a drogadora.

Exemplo de Curandeiro: Healer

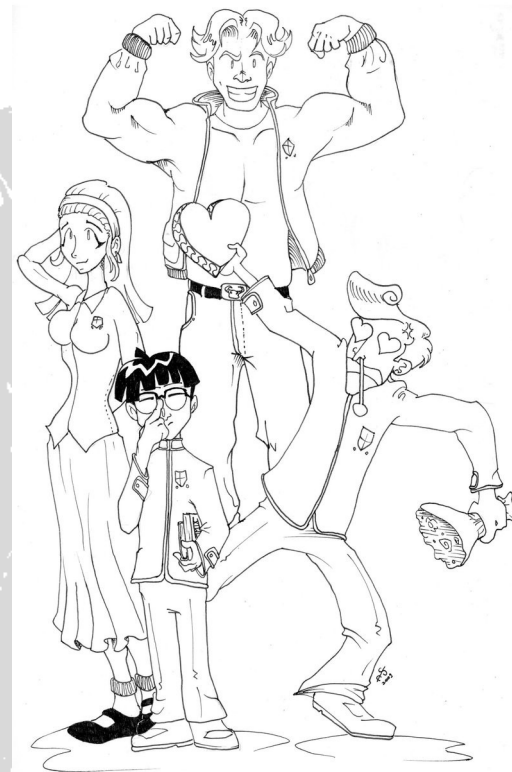
Healer é um selvagem drogador de Pangéia, ajudando seus colegas selvagens nas selvas mortais da dimensão. Recebeu este nome após um contato com um grupo de exploradores que estavam na dimensão, já que Healer não sabe falar qualquer língua civilizada, mesmo encontrando humanos e outras raças em Pangéia com freqüência. Sua aparência é próxima a um humano, porém com traços mais selvagens tais como presas levemente afiadas, unhas escuras, e um corpo massivo para um ser humano normal. Alguns acreditam que ele seja na verdade um Kemono ou mesmo um Licantropo em estado de mudança, mas outros admitem que sejam os efeitos da dimensão selvagem. Será que Healer é mesmo deste mundo?

Ficha de Personagem (10 pontos): *F1, H3, R2, A1, PdF0; 10 PVs, 10 PMs;* ***Vantagens:*** *Energia Extra I, Arena (Florestas); Perícia Medicina, Especializações (Sobrevivência em Florestas, Rastreio, Armadilhas);* ***Desvantagens:*** *Inculto (não consegue falar com raças civilizadas), Fúria (quando ferem seus protegidos).*

Especialista

Também conhecido como Faz-Tudo, este é o tipo de aventureiro mais variado. Do explorador de tumbas ao engenheiro, do ninja sorrateiro ao batedor furtivo, o especialista faz de tudo um pouco. Ele pode ser especializado em um campo que ninguém está acostumado a estar, ou então procurar entender o básico de tudo, mesmo que nunca seja bom em nada. O especialista é o trunfo do grupo quando faltam curandeiros, cientistas, pilotos e outros.

O especialista é, acima de tudo, versátil. Seu conhecimento, ainda que parco em detalhes, pode resolver parte dos problemas, necessitando de um pouco mais de tempo para concluir seus experimentos. Especialistas únicos, como técnicos de informática, ninjas, engenheiros e afins, são um pouco mais úteis, cobrindo os campos não alcançáveis pela magia e pelo combate, assim como o Agente.

Nem sempre um especialista entra em combate. Se fazê-lo, vai procurar as fraquezas de seus adversários e usá-los contra eles. Batedores fazem isso o tempo inteiro, avisando aos seus colegas antes do combate. Quando não estiverem lutando, ou irão procurar

uma maneira de encerrar o combate, ou uma maneira de fugir dele com seus amigos.

Dicas para características básicas: Com certeza Habilidade é a mais impor-

tante. Quase tudo o que fizer dependerá dela. As outras características podem ser equilibradas, já que um especialista não estará diretamente envolvido em combate.

Sugestão para Vantagens:

Sentidos Especiais — Batedores, Exploradores, Ninjas e outros especialistas mais furtivos e sorrateiros devem estar alerta o tempo inteiro, então possuir alguns sentidos especiais é importante para você;

Memória Expandida — Técnicos de Computação, Engenheiros e Mecânicos devem estar sempre procurando novos conhecimentos para se aprimorar em suas áreas, então aprender e assimilar as coisas com mais facilidade é importante para você;

Boa Fama, Torcida, Aparência Inofensiva — Artistas, Celebridades e outros tipos de aventureiros que usam sua fama para atingir seus objetivos devem estar bem apresentados e ter uma boa reputação para com seus fãs, então ter uma destas vantagens, ou todas elas, é importante para você;
Membros Extras — Ter uma cauda pênsil, tentáculos ou braços extras podem ajudar quando você precisar fazer várias coisas ao mesmo tempo;

Perícias Arte, Esporte, Idiomas, Sobrevivência — É óbvio que um especialista não precisa de todas essas perícias para ser bem sucedido em suas empreitadas. Mas ter uma ou duas delas podem definir sua especialidade (artes para artistas, esporte para... esportistas, idiomas para diplomatas, sobrevivência para batedores.). Um especialista não precisa, e nem deve, prender-se aos exemplos citados, pois sua função de Faz-Tudo lhe permite ter inúmeras habilidades;

Vantagens Únicas Adequadas:

Semi-humanos — Por sua versatilidade em todas as áreas, quase todos os semi-humanos podem se tornar bons especialistas. Meio-Orcs, por não serem muito sociáveis ou espertos, possuem mais dificuldade para se tornar um especialista, a menos que volte-se para a área física;

Alien — Os povos de outros planetas que visitam Nova Gaia trazem culturas inimagináveis, que se incorporam e se adéquam aos costumes da Terra, criando novas ciências e expandindo as existentes. Dentre os aliens que visitam nova Gaia, Lendraxianos e os Zanarkandes se tornam especialistas mais facilmente;

Goblin — Sem dúvida os maiores especialistas, perdendo somente para humanos e kemono. Seu jeito atrapalhado e falta de porte físico podem ser mais adequadas nas áreas científica e na área de reconhecimento, como batedores, cientistas (já cobertos por um arquétipo próprio) e ladrões;

Kemono — Os kemono são conhecidos por serem “mais humanos que os humanos”, e como os humanos se adaptam facilmente em qualquer área, os kemono também o conseguem;

Fada — As fadas dão boas especialistas pelos seus bônus em habilidade e capacidade de vôo. Por seu tamanho diminuto, podem não ser tão boas em certas áreas que requerem tamanho de humanos normais, mas em áreas furtivas, como batedoras e ladras, podem se sair muito bem;

Andróide — Equipados com todo tipo de

armas e programados com tecnologia de ponta, os andróides são bons especialistas em quase todas as áreas, tendo seu “lado humano” mais aflorado;

Ciborgue — Assim como o andróide, o ciborgue pode se tornar um bom especialista com seus implantes cibernéticos, embora careca da discrição que o andróide possui escondendo suas partes mecânicas, e ele não;

Robô Positrônico — Prestativos, obedientes e ainda funcionais, os robôs positrônicos são uma boa escolha para especialistas que ficam totalmente fora de combate, auxiliando seus colegas bem de longe;

Fantasma — Por suas habilidades de possessão e intangibilidade, além de trazerem conhecimento de suas vidas passadas, fantasmas dão bons especialistas, desde que possam ter maior acesso ao mundo físico.

Especialistas em Novo Aeon: Delters Rose, Vocalista da Banda “The Undeads; Susan Grimald, Membro da Freelancers; Tek-Tek, engenheiro da ONU.

Exemplo de Especialista: André, o Herói da Guitarra

Os guitarristas do novo mundo são bem diferentes daqueles de outrora. Enquanto algumas pessoas viam antigos astros da guitarra na Segunda Era serem considerados paranormais de tão virtuosos, os guitarristas da Terceira Era SÃO paranormais, sendo considerados verdadeiros bardos modernos. Um deles é André, o Herói da Guitarra.

Trajando roupas dos antigos cantores de rock da Segunda Era, André é um astro relativamente conhecido, realizando verdadeiras sinfonias em sua Gibson (modelo que não saiu de moda nunca, mesmo com tantas novidades tecnológicas). Graças a esse dom, suas melodias inspiram multidões quando ele se esforça para tanto, o que acaba o mandando para algumas aventuras foras dos palcos, ajudando aqueles inspirados por seus solos.

Ficha de Personagem (8 pontos): *F0, H2, R1, A2, PdF2 (Sônico); 5 PVs, 5 PMs;* ***Vantagens:*** *Boa Fama, Ataque Especial (PdF; Sônico);* ***Especializações:*** *Lábia (de manipulação), Instrumentos Musicais e Canto (de Artes);* ***Desvantagens:*** *Devoção (fazer o maior concerto de Rock da Terceira Era), Código de Honra (dos heróis).*

Fora-da-lei

Bandidos, pistoleiros, piratas, gângsters e toda a sorte de malfeitores fazem parte de arquétipo. Talvez você não seja bem um bandido, mas recorre a manobras e estratégias que um herói normal nunca faria. Vigilantes e vingadores também fazem parte deste nicho. Seja qual tipo você for, um fora-da-lei é o aventureiro mais insano e perigoso que alguém pode encontrar.

Este tipo de herói (vilão é mais comum) tende a ser traiçoeiro, irresponsável e malandro, tentando resolver a situação da maneira mais fácil possível, nem que seja na base da pancada! Seus amigos podem questionar seus maneirismos, mas na hora do sufoco, com certeza ele irá salvá-lo com seus métodos questionáveis.

Outros destes aventureiros como já foi dito, englobam vigilantes e vingadores. Apesar dos meios ilícitos e das manobras desonrosas, eles são heróis acima de tudo. Provavelmente este fora-da-lei surgiu quando as autoridades cometeram alguma injustiça a ele, ou quando a justiça normal não agiu da

maneira como você esperava.

Em um grupo de aventureiros, você seria um contato perfeito no submundo, tentando descobrir todas as falcatruas cometidas por bandidos, e autoridades também.

Dicas para Características: Ser um fora-da-lei requer versatilidade. Se você for um gângster ou algum criminoso mais furtivo, Habilidade e Poder de Fogo são as características mais importantes; capangas e outros bandidos mais brutos requerem um alto valor de Força e Resistência; Vigilantes e vingadores requerem altos valores de Habilidade, Armadura e Força (ou Poder de Fogo dependendo do seu estilo de combate).

Sugestão de Vantagens:

Inimigo — Por estar sempre se metendo em assuntos onde não deveria, o fora-da-lei coleciona vários inimigos em sua carreira, então tirar proveito desse impasse pode ajudar bastante;

Paralisia — Ser capaz de imobilizar seus oponentes enquanto atua em seus meios ilícitos é uma excelente manobra;

Patrono — Uma gangue ou outra organização criminosa pode oferecer a um fora-da-lei meios necessários para você cumprir seus objetivos, embora muitas vezes tenha que acobertar a corrupção de seus comparsas;

Perícia Crime — Esta perícia é essencial para você. Com tudo que ela pode oferecer você não seria um bom bandido se não a tivesse.

Vantagens Únicas adequadas:

Elfo Negro — Embora atualmente a maioria dos drows possuam boa índole, isso não significa que perderam suas habilidades furtivas e predisposição ao crime. Seu conjunto de habilidades formam o assassino e gângster típico;

Halfling — Certo, os pequeninos realmente pelas suas condições sociais não se tornam foras-da-lei. Apenas quando suas aptidões ladinas se mostram mais fortes transformam a pacifica raça em um criminoso;

Meio-Elfo — Meio-elfos são muitas vezes rejeitados entre humanos e elfos. Tal rejeição pode levá-los a criminalidade, ou em casos mais raros, ao papel de vigilantes, executando uma justiça que ele entende como verdadeira;

Meio-Orc — Assim como meio-elfos, meio-orcs podem se tornar foras-da-lei sob circunstâncias terríveis, agindo

principalmente como capangas e pistoleiros. O chapéu-preto, famoso pistoleiro capaz de congelar a alma de seus inimigos apenas com o olhar, é um excelente tipo de herói para o meio-orc;

Goblin — Não exatamente goblins, mas seus primos maiores— Hobgoblins e bugbears– geralmente tornam-se senhores do crime, traficantes e outras "profissões" ilícitas, sendo os principais inimigos das autoridades nestes novos tempos;

Ogre — Estúpidos e desorganizados, ogres tipicamente são capangas e buchas de canhão de outros criminosos mais espertos. Caso algum deles consiga sobrepujar esta condição, costumam ser ainda mais perigosos;

Troglodita — Trogloditas geralmente são vigilantes ou vingadores. Séculos de escravidão e opressão em cima de seu povo gerou muitos trogs revoltosos e rancorosos, usando suas habilidades para vingança;

Demônio — um dos criminosos mais comuns em Nova Gaia. Sejam eles do Makai ou de Lemuria, os demônios são os foras-da-lei mais comuns, desde chefes do submundo até aliciadores;

Meio-Abissal — Embora estejam quase no mesmo nicho dos demônios, os meio-abissais são figuras solitárias entre os foras-da-lei, agindo principalmente como vigilantes, vingadores e espiões;

Vampiro — Criminosos vampiros são tão comuns quanto se imagina. Sendo considerados experimentos falhos, não é sem motivo que voltam-se para o crime, estando na mesma situação de trogs e meio-orcs, embora sejam mais influentes.

Foras-da-lei em Novo Aeon: Os líderes da Tríade e da Yakuza.

Exemplo de Fora-da-lei: Shawn, o pistoleiro

Durante a Segunda Era, principalmente no período em que conheceram o vapor e a pólvora, houveram muitas histórias dos famosos Foras-da-lei americanos, cowboys exímios no uso de pistolas pequenas, famosas na época da colonização do território americano. Conforme os anos se seguiam, estas práticas foram deixadas de lado por outras mais modernas e perigosas.

Porém, Shawn, o pistoleiro, é uma exceção em meio às modernidades da Terceira Era. Vestido como um cowboy da Segunda Era, com alguns trejeitos dos novos tempos, ele é um aventureiro à moda antiga, caçando monstros apenas pelo prazer de ter uma boa bebida e uma boa companhia graças a sua recompensa, provocando inimigos muito mais fortes e sabendo disso, e outras "loucuras" que somente pessoas que não seguem as regras costumam agir.

Preste bem atenção ao trabalhar ao lado de Shawn. Ele pode ser um bom aliado, desde que você tenha uma boa quantia para ele.

Ficha de Personagem (12 pontos): *F0, H2, R1, A2, PdF2; 5PVs, 5PMs;* ***Vantagens:*** *Tiro Múltiplo, Ataque Especial (PdF, Perigoso);* ***Perícia:*** *Crime;* ***Desvantagens:*** *Código de Honra do Caçador, Má Fama (entre outros aventureiros e gângsters)*

Guerreiro Mágico

Garotas mágicas, cavaleiros arcanos, lutadores mágicos... Todos eles são exemplos de guerreiros mágicos, lutadores um pouco diferentes do normal, pois combinam a força dos punhos

e armas com a força da magia. Por esse motivo, eles se destacam dos lutadores e conjuradores comuns, sendo até de certa forma invejado por eles.

Guerreiros mágicos são versáteis e dinâmicos. Por combinarem duas forças tão distintas, se destacam de qualquer outro aventureiro comum. Em alguns locais são admirados tanto quanto uma celebridade, principalmente as garotas mágicas, com seu charme cativante. Em outros locais, no entanto, eles são duramente discriminados, mas este tipo de situação chega a ser rara.

Nos grupos no qual faz parte, guerreiros mágicos ajudam tanto um mago como um lutador. Dependendo da especialidade de seu estilo, você assume uma posição acima dos dois arquétipos. Caso o grupo careça de um conjurador ou combatente, você pode se tornar uma saída alternativa curiosa.

Dicas para características: Força (ou Poder de Fogo se você for um atirador mágico ou arqueiro arcano), Resistência e Habilidade são as características mais importantes para um guerreiro mágico. São elas que praticamente todo o seu poder vem.

Sugestão para Vantagens:

Ataque Especial. Um ataque mortífero usando suas magias e habilidades de combate pode se tornar sua marca registrada. Que pena para seus inimigos!

Aparência Inofensiva. Meninas mágicas e outros guerreiros mágicos que usam sua aparência para disfarçar seus objetivos ou garantir fácil acesso a certos locais podem adquirir esta vantagem sem problemas;

Energia Vital. Pegue esta vantagem apenas se você tiver uma quantidade considerável de Pontos de Vida, usando-a caso seu estoque mágico acabe;

Magia Branca, Magia Elemental, Magia Negra, Arcano. Se você não possuir pelo menos uma destas vantagens, você não é um guerreiro mágico de verdade;

Resistência à Magia. Ser capaz de lançar magias é uma grande proeza, mais resistir a elas é ainda mais gratificante;

Fetiche. Certo, esta não é vantagem. Mas pense que você irá utilizar magias e armas, então usar seu equipamento de combate para usar suas magias pode ser uma boa idéia (além de ter dar 1 ponto extra de personagem);

Vantagens Únicas adequadas:

Elfo — Por sua predisposição tanto à magia como para o combate armado, elfos são os exemplos mais comuns de guerreiros mágicos, agindo principalmente como arqueiros arcanos;

Elfo Negro — Possuem a mesma predisposição de elfos para se tornarem guerreiros mágicos. No entanto, preferem

usar suas técnicas mais futivamente, como trapaceiros arcanos e dançarinos das sombras;

Meio-Elfo — Meio-elfos não possuem todas as qualidades latentes de um elfo para se tornar um guerreiro mágico, mas sua força de vontade e disposição para tudo os permitem atingir tal grupo de heróis;

Meio-Dragão — Tão comuns como elfos, meio-dragões também possuem capacidades naturais para se tornar guerreiros mágicos, assumindo qualquer uma das diversas formas destes guerreiros. Curiosamente, se dedicam ao kamjutsu, a arte das feras mágicas;

Kemono — Os lutadores mágicos perfeitos! Combinando suas habilidades evasivas naturais e combinando com a magia, os Kemono são utilizadores das artes marciais mais místicas existentes;

Youkai — Com exceção dos licantropos, que geralmente não possuem a disciplina necessária para combinar ambas as artes, todos os Youkai podem ser grandes guerreiros mágicos;

Mortos-Vivos - Zumbis e esqueletos são muitos indisciplinados e incultos para misturar combate e magia, mas os outros mortos-vivos, mais espertos, tendem a se tornar bons guerreiros mágicos.

Guerreiros Mágicos em Novo Aeon: Os lutadores de kamjutsu, o estilo das quatro bestas sagradas.

Exemplo de Guerreiro Mágico: Dani Mágica

Meninas Mágicas geralmente costumam surgir através de artefatos mágicos antigos, ou por seus mestres excêntricos e exóticos (um bicho de pelúcia falante, por exemplo). A história de Daniele Trindade não fora muito diferente.

Desde os novos tempos, o Rio de Janeiro tornou-se uma cidade curiosamente segura, graças aos eventos ocorridos no país nas primeiras décadas, sendo priorizada a segurança, com liderança da própria Armada. Porém, nem sempre pode-se proteger a todos, e Dani quase fora uma vítima se não fosse uma súbita aparição.

Prestes a ser assaltada e abusada por criminosos, uma pequenina e curiosa figura, que depois se intitularia como Bingow, apareceu para ajudar a indefesa Daniele, primeiro distraindo os bandidos, depois fazendo com que ela própria se defendesse com sua nova arma: o bracelete de Icarus.

Mudando radicalmente de aparência, tornando-se uma Kawaii como as que vira no Japão, ela derrotou os bandidos facilmente. Descobrindo fatos horríveis que ocorrem no Rio de Janeiro, Daniele agora age sob o título de Dani Mágica, disposta a acabar com os vilões que assolam sua cidade e descobrir a sujeira que anda por detrás dela.

Ficha de Personagem (1 ponto): *F0, H1, R1, A0, PdF2; 5PVs, 5PMs;* ***Vantagens:*** *Aparência Inofensiva, Mentor (Bingow);* ***Desvantagens:*** *Código de Honra dos Heróis e da Honestidade), fetiche (o Bracelete de Icarus);* ***Equipamento: Bracelete de Icarus****. O Bracelete de Dani é o que lhe dá seus poderes especiais. Em regras, funciona como uma Arma* e uma Armadura Especial, com as características *Voadora, Confortável, Pontos de Magia Extras X2, Bônus Mágico de +2 em PdF (já incluso nas características), e Magia Branca. O Bracelete custa no total 95 PEs.*

Lutador

Guerreiros, atiradores, artistas marciais, caçadores, e qualquer tipo de combatente (com exceção dos guerreiros mágicos) fazem parte dos lutadores. Eles são a força bruta, e a garantia de que um grupo de aventureiros permaneça vivo contra monstros que assolam fábricas abandonadas, ruínas perdidas e qualquer outro lugar onde sua força seja exigida.

Lutadores possuem personalidades variadas. Podem ser ríspidos e mal-humorados, se preocupando apenas com a próxima refeição ou a próxima aventura; Podem ser galantes e inconseqüentes, sempre procurando uma chance de exibirem suas habilidades; Outros ainda são serenos e honrados, lutando sempre com honestidade e apenas na hora certa. Dependendo de suas características, muitos tanto admiram como temem os lutadores.

Seja lá qual for a maneira de lutar do lutador, eles são parte importante de uma equipe. Mesmo que seu poder de combate seja mundano se comparado aos seus colegas, pelo menos você fazer uma coisa que eles não saibam fazer muito bem: dar muita porrada!

Dicas para Características básicas: Além de Habilidade, Força ou Poder de Fogo são indispensáveis, dependendo da forma como você vai lutar. Ter uma Resistência alta também é bom para garantir pontos de vida consideráveis.

Sugestões para Vantagens:

Aliado, Parceiro — Ter um companheiro de batalhas ajuda bastante caso você não dê conta sozinho, ou caso não ache graça em lutar sozinho;

Área de Batalha, Arena — Uma arena de combate oferece grandes vantagens, e você possuir uma própria não é nada mal.

Ataque especial — Essa é sua marca registrada, seu golpe fulminante, aquele que vai fazer seus inimigos tremerem de medo ao vê-lo. Tenha certeza de que esse golpe seja mesmo poderoso, pois ele pode salvar sua vida no último instante;

Ataque Múltiplo, Tiro Múltiplo — Novamente, dependendo da maneira como você luta, pegar um destas vantagens ajudam no combate, fazendo um belo

estrago caso tenha H alta;

Energia Extra — Por estar envolvido em lutas o tempo inteiro, você tende a perder suas energias com mais facilidade, então um estoque extra pode vir a calhar;

Inimigo — Com tantas cabeças que você derrubou, com certeza você terá inimigos para acertar as contas. Aproveite-se disso para se sair melhor nos combates contra alguns deles;

Poder Oculto — Sua força de vontade pode ser unida com sua força de combate, gerando um poder imenso.

Torcida, Boa Fama — Caso você seja um lutador voltado para entreter o seu público, pegue esta vantagem e tenha muitos (as) fãs para ajudá-lo (e não te deixar em paz).

Vantagens Únicas adequadas:

Anão — Anões geralmente lutam como tanques, usando sua força bruta em combates com machados e martelos. Quando não o fazem com isto, atacam de longe com artilharia pesada;

Elfo — Os elfos possuem aptidão tanto para a magia como para o combate. Quando voltam-se para as lutas, costumam entrar em artes marciais voltadas à imobilização e movimentos ágeis, além de artes marciais como esgrima e arqueirismo;

Elfo Negro — Os drows priorizam em seus estilos de combate manobras furtivas e atordoantes, que finalizem a luta de maneira rápida e eficiente. Os mais traiçoeiros voltam-se a manobras sujas, quase como as brigas de rua;

Meio-Elfo — Meio-elfos podem assumir praticamente qualquer tipo de combate, uma vez que possuem adaptabilidade para tanto, indo desde bárbaros ensandecidos, até artistas marciais únicos;

Meio-Orc — Por seu ímpeto a manobras de combate, meio-orcs tipicamente assumem estilos que valorizem sua força bruta, como pugilismo, luta livre, e estilos com armas pesadas como clavas, machados e martelos, rivalizando (e muito) com os anões;

Anfíbio — Embora voltem suas táticas de combate para o meio submarino, quase se tornando guerreiros mágicos, as raças anfíbias usam técnicas envolvendo redes, tridentes e outras armas tipicamente utilizadas no mar, dependendo da raça;

Centauro — Os homens-cavalo normalmente utilizam de técnicas primitivas com arcos e flechas e arpões. Os mais avançados da raça empregam manobras mais acuradas, aproveitando de seus corpos imensos;

Kemono — Tão versáteis quanto meio-elfos e humanos, os kemono dão ótimos lutadores, priorizando estilos de luta desarmada, como as inúmeras e seculares artes marciais existentes em nova Gaia;

Minotauro — Amantes de grandes batalhas, os minotauros tipicamente se tornam grandes artistas marciais e gladiadores, dando grande valor para seus músculos e imponência;

Ogre — Ogres normalmente só se utilizam de fúria bárbara e força bruta em combate, por não possuírem intelecto suficiente para criar táticas particulares;

Troglodita — Seres guerreiros por natureza, os trogs combinam táticas de guerrilha com suas habilidades naturais (como aquele gás mal-cheiroso...). Alguns servos de Talkarr, a divindade guerreira da raça, também são poderosos guerreiros;

Licantropo — Alguns licantropos apenas adotam táticas selvagens de luta, principalmente os primitivos de Pangéia, equivalendo-se aos ogros neste sentido. Outros, mais racionais, combinam artes marciais e de guerrilha em suas habilidades naturais;

Ciborgue — Alguns humanos devotam-se a aprimorar seus corpos com partes cibernéticas, para adquirir maior versatilidade em combate, tornando-se lutadores mais eficazes;

Golem — Com seus corpos massivos e vontade de ferro (projetada por seu mestre), os golens são quase lutadores naturais

Mecha — A única diferença entre os golens lutadores e os mecha lutadores é sua fabricação, através de magia e tecnologia, respectivamente;

Esqueleto — Tipicamente empregados como peões, esqueletos são bons lutadores quando fortes; os mais fracos só servem para atrasar um pouco o avanços de um herói;

Vampiro — Com várias habilidades físicas naturais, os vampiros são adaptáveis a quase qualquer tipo de lutador, embora prefiram estilos em que se aproveitem das sombras;

Lutadores em Novo Aeon: Derrington Syd e Demitre Wolfgang, líderes da Freelancers.

Exemplo de Lutador: Tom Kenshin

Tom é um hábil lutador, usando uma variação do caratê. Filho de um americano com uma japonesa, tom desde cedo aprendeu com sua mãe os segredos das artes marciais, dominando técnicas seculares.

Após anos de treinamento, Tom entendeu o por que de sua mãe treiná-lo desde sua infância e adolescência. Seu pai, John, desaparecera há anos após participar de um torneio conhecido como Rei dos Punhos de Aço. Além disso, Nanai (a mãe de Tom) percebera desde cedo o potencial de luta de seu filho, e por isso o treinara tanto para um dia ter controle pleno de suas habilidades latentes.

Agora esclarecido de seus objetivos, Kenshin percorrerá o mundo para provar ser forte o bastante para entrar no Torneio do Rei dos Punhos de Ferro e achar seu pai desaparecido.

Ficha de Personagem (12 pontos): *F2, H3, R2, A1, PdF1 (Fogo); 10 PVs, 10 PMs;* ***Vantagens:*** *Ataque Multiplo, Ataque Especial (F: O punho do dragão inocente), Poder Oculto;* ***Desvantagens:*** *Devoção (encontrar seu pai), Código de Honra (de combate).*

Mago

Feiticeiros dinâmicos, Magos Klamp, bruxos e qualquer outro tipo de conjurador fazem parte do grupo dos magos. Estes dominadores da mana fazem frente com os cientistas em suas pesquisas, sendo considerados rivais pelos mesmos. Sua versatilidade é tamanha que há diversas áreas em que os magos se especializam.

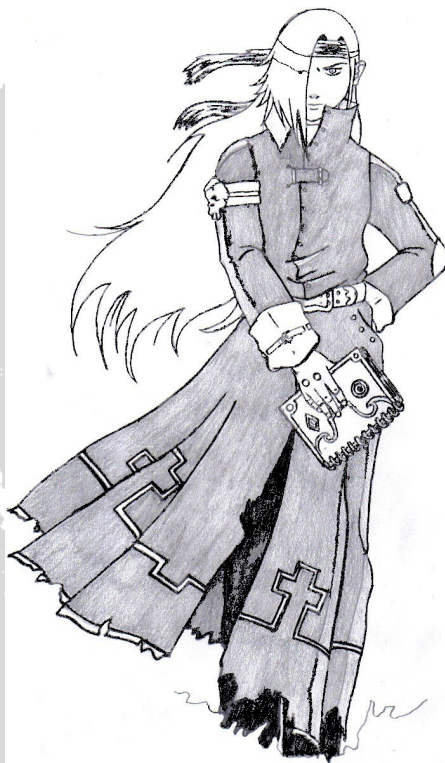
Magos geralmente são pessoas eruditas e educadas, devido ao fato de que quase todos os conjuradores estudaram em escolas e torres distantes. Exceções ficam para aqueles que já

nasceram com o dom de dominar a magia, podendo ser inconseqüentes e descuidados com seus poderes. Feiticeiros são os que mais encaixam neste perfil.

Não importando muito como um mago age, sua função é bem simples: oferecer algum tipo de suporte ao grupo no qual participa, seja do modo de feitiços que causem dano direto, seja com feitiços que traz benefícios ao grupo (e malefícios aos seus inimigos). Dependendo de sua personalidade, combinada com sua especialidade, você pode ser tanto temido como adorado, podendo trazer fama ou infâmia para sua instituição.

Dicas para Características: Habilidade e Resistência é o que há para um mago. Estas duas características vão lhe oferecer o suporte necessário para ser um bom mago. Poder de fogo pode ser útil também caso seu estoque de mana acabe e você não tenha como repor no momento.

Sugestão de Vantagens:

***Alquimista*, *Elementalista* —** Caso você queira se especializar em alguma escola específica, estas duas vantagens facilitam tudo, se tornando um expert na escola escolhida;

***Arcano*, *Magia Branca*, *Magia Elemental*, *Magia Negra* —** Ter uma destas vantagens o definem como mago. Sem uma delas, você não é um mago de verdade;

***Energia Extra*, *Energia Vital* —** Um dos mais clássicos combos de 3D&T. Estas duas vantagens podem lhe dar um estoque quase ilimitado de Pontos de Magia, se tiver condições para usá-las;

***Familiar* —** Indispensável para o mago. Ter um companheiro animal é importantíssimo para alimentar seu poder arcano, além de te dar certas vantagens como Vôo e Invisibilidade, dependendo de sua criaturinha;

***Magia Irresistível*, *Resistência à magia* —** Resistir e fazer com que seus inimigos não resistam a magias ajuda bastante caso você não tenha proteção adequada;

***Mentor*, *Patrono* —** Ter apoio daqueles que o ensinaram a utilizar a magia é valioso, principalmente quando eles oferecem magias iniciais a mais.

Vantagens Únicas adequadas:

Anão — Embora sua cultura não tenha conjuradores recorrentes, anões podem ser tornar bons magos, graças a sua resistência natural à magia e mente inabalável;

Elfo — É tradicional entre o povo élfico se tornar algum tipo de conjurador, valorizando encantadores e ilusionistas. Feiticeiros elfos são mal vistos entre seus irmãos, sendo um pouco mais difícil para estes adquirir maior espaço;

Elfo Negro — Drows possuem tradições arcanas, voltando-se principalmente para a necromancia e a feitiçaria. Embora pareçam artes profanas (e de fato são), muitos elfos negros, com sua nova situação no planeta, a usam em prol do planeta, mas vilões que utilizam tais artes para o mal são perigosíssimos;

Gnomo — Capazes de lançar pequenos feitiços naturalmente, gnomos podem se tornar excelentes conjuradores, combinando magia à sua inteligência aguçada;

Meio-Elfo — Seguindo os ensinamentos de seu sangue élfico, meio-elfos podem seguir os mesmo caminhos de seus pais. Contudo, com seu espírito livre, podem ser qualquer tipo de conjurador sem medo;

Meio-Dragão — São feiticeiros naturais. Os meio-dragões regojizam-se de seu poderio arcano, podendo expandir ainda mais seus poderes mágicos naturais;

Youkai — Com exceção dos licantropos, que não possuem a disciplina necessária para se tornar cojuradores, exceto feiticeiros, todos os youkai podem se tornar excelentes conjuradores, possuindo aptidão natural para tal;

Meio-Golem — o único pertecente ao grupo dos construtos com capacidade para lançar magias, os meio-golens não chegam a ser perfeitos neste sentido devido à sua insanidade costumeira;

Fantasma — Tendo a vantagem de ser inantgível por meio mundanos, o que acaba sendo uma furada quando se trata de magos e xamãs, os fantasmas podem se tornar magos perigosos, os vilões invencíveis para um grupo “comum” de aventureiros;

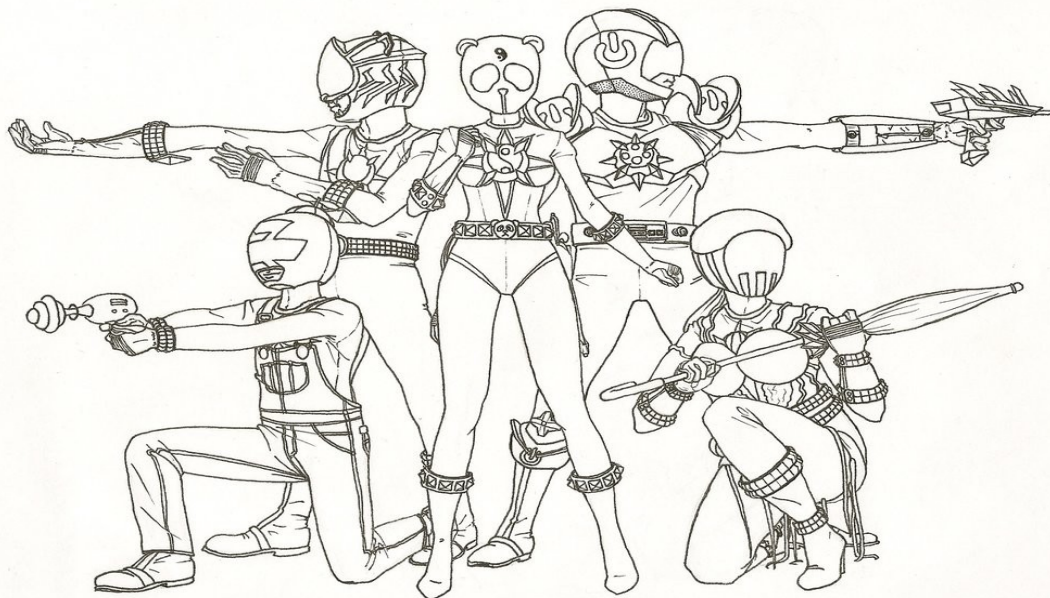
Múmia — Séculos de conhecimento e um estado de vida eterna garantem vantagens para uma múmia, e combinando isto a poderes arcanos, as tornam ainda mais poderosas;

Vampiro — Outra raça adequada aos meios arcanos, mais especificamente os meios sombrios. Sua aptidão natural para as escolas da escuridão colocam os vampiros em páreo duro com os fantasmas como conjuradores perigosos;

Magos em Novo Aeon: Os magos seniores do Arcanorum Europeu.

Exemplo de Mago: Lon, O sábio

Lon é um mago poderoso, um dos primeiros a se formar no Arcanorum Europeu. Porém, devido à um fatídico acidente em uma AMI, um dos mais poderosos magos de Nova Gaia perdeu quase todos os seus poderes arcanos, restando-lhe apenas seus conhecimentos teóricos e seu fiel familiar nikoren, um gato.

Talvez estivesse tudo perdido para Lon. Afinal, suas habilidades a que tanto se dedicou estavam apenas no esquecimento. Porém, usando o que sabia sobre conhecimentos mágicos, Lon criou um cajado especial, que o permite usar alguns dos poucos feitiços que se lembrava. Agora com o novo aparato ao seu lado, Lon irá aos locais mais inóspitos e descobrir os segredos da magia para ter suas habilidades arcanas de volta.

***Ficha de Personagem (11 pontos):** F0, H3, R1, A1, PdF2; 5 PVs, 15 PMs; **Vantagens:** Magia Elemental, Familiar (Nikoren, gato), Alquimista, Pontos de Magia Extra X1; **Especializações:** Ocultismo e Criptozoologia (de Ciências), Prestidigitação (de Artes); **Desvantagens:** Fetiche (O cajado), Assombrado (sem memórias de seus poderes)*

Membro Sentai

O lutador solitário. O membro de um esquadrão que luta contra monstros gigantes. O agente espacial. Embora todos possam parecer, respectivamente, com um lutador, um piloto e um agente, todos eles possuem uma característica em comum, que os difere de todos os outros arquétipos apresentados: suas vestimentas, seus golpes absurdos, e principalmente seus gritos de guerra completamente insanos! Estes heróis são conhecidos como membros sentai.

Verdadeiros clássicos das estórias japonesas, estes estranhos heróis são uma verdadeira paródia aos heróis ocidentais, que também fazem parte deste nicho (afinal de contas, não há nada mais estranho do que ver super-heróis adultos com cuecas por cima das calças, não?). Quase todos os membros sentai fazem parte de uma organização, mesmo que atuem sozinhos, pois de alguma forma eles conseguiram seus poderes através destas organizações.

Outro fato curioso sobre o membro sentai é sua identidade: todos eles possuem uma identidade civil, que eles assumem quando não há perigos à sua volta. Mas quando é a hora de lutar, todos eles aprontam seus trajes especiais e entram em ação contra seus inimigos. Em um grupo de aventureiros, tanto sua profissão como sua forma de combate podem ser úteis para a equipe, agindo da mesma forma que um lutador.

Dicas para Características: Membros sentai são os mais versáteis entre os aventureiros, perdendo apenas para o especialista. Como praticamente todos eles possuem duas formas, deixe suas características mais fortes para a forma de combate. Habilidade, Armadura e Força são as características mais importantes do Membro Sentai.

Sugestão de Vantagens:

Forma Alternativa **—** É a vantagem que define o membro sentai. Enquanto na primeira forma o herói é uma pessoa "normal", na segunda forma o membro sentai assume seus verdadeiros poderes;

Ataque Múltiplo**,** ***Tiro Múltiplo*** **—** Em sua forma de batalha, o membro sentai pode acertar vários inimigos ao mesmo tempo, seja corpo-a-corpo ou à distância;

Patrono **—** Todos os membros sentai fazem ou fizeram parte de uma organização na qual recebeu seus poderes. Ter o apoio dela é fundamental em suas missões;

Pilotagem **—** Membros sentai geralmente pilotam desde motos turbinadas a robôs gigantes. Ter uma especialização adequada fica fácil na hora de comandar uma dessas máquinas.

Vantagens Únicas adequadas:

Semi-humanos — Todos os semi-humanos podem se tornar membros sentai. A primeira geração dos Seis Espíritos Elementais Japoneses era composta por representantes de todos os semi-humanos;

Alien — Muitos heróis de outros mundos podem se tornar membros sentai por aqui, graças a suas vestimentas. Outros podem ser mestres de guerreiros mascarados em Nova Gaia;

Anfíbio — Defensores supremos dos mares, um Membro Sentai anfíbio é o campeão na proteção de seu lar. Elfos-do-mar são os mais corriqueiros a se tornarem Membros Sentai;

Kemono — Os povos-animais, como já mencionado mais de uma vez, são adaptáveis em vários meios, e se tornar um Membro Sentai é mais uma opção;

Minotauro — Minotauros geralmente são criaturas sérias, dificilmente formando equipes nas quais um Membro Sentai participaria. Algumas exceções, no entanto, podem dar guerreiros bem curiosos;

Troglodita — Assim como os minotauros, trogloditas são um povo sério, recluso até. Fazer com que vistam uma armadura cromática e dê gritos para todos os seus ataques pode ser uma tarefa quase impossível, mas trogs Sentai existem;

Youkai — Todos os Youkai podem ser excelentes Membros Sentai, combinando suas habilidades naturais com os poderes absurdos dos guerreiros cromáticos;

Construtos — Os construtos também podem ser Membros Sentai, com a diferença marcante de que não precisam de armadura: eles próprios são a armadura!

Membros Sentai em Novo Aeon: Os Seis Espíritos Elementais Japoneses; Gaspion, o detetive espacial.

Exemplo de Membro Sentai: Huntermask

Um Huntermask não é um, mas uma legião de guerreiros especiais, trajando armaduras especiais, e um tanto engraçadas, segundo outros aventureiros. Suas missões rotineiramente são caça a criaturas humanóides vindas principalmente de Lemuria, com as habilidades mais incomuns até mesmo para as mais perigosas criaturas de Nova Gaia.

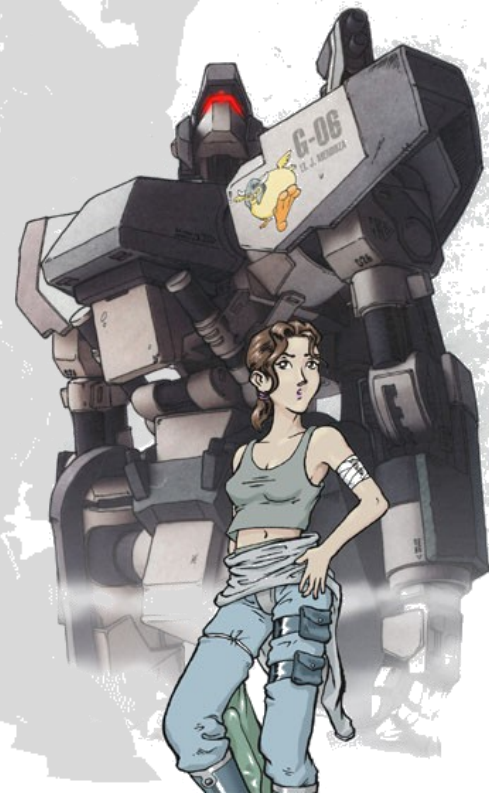
Huntermasks são conhecidos por realizar coreografias curiosas ao se apresentarem para seus adversários, tirando boas risadas daquelas que não são muito fãs do esquadrão. E os passos se repetem em golpes especiais, finalizações e até nos momentos de clímax dos heróis, onde fazem bravatas e longos discursos sobre justiça e valores morais. Devido à isso, os Huntermasks são muito queridos pelas crianças e pré-adolescentes de Tóquio-3, sendo uma boa inspiração para futuros heróis.

Ficha de Personagem (8-11 pontos): *F1-2, H2, R2-3, A2-3, PdF1-2; 10-15PVs, 10-15PMs;* ***Vantagens:*** *Patrono (sua misteriosa organização), Ataque Especial (escolha um tipo de Ataque Especial);* ***Desvantagens:*** *Poder Vergonhoso (escolha um qualquer), Código de Honra (dos heróis e da Honestidade).*

Piloto

O Piloto Mecha. O Cavaleiro do Asfalto. O Às dos Céus. Todos comandam alguma máquina, ou pilotam engenhos mecânicos cada vez mais velozes e dinâmicos. Todos estes heróis fazem parte do grupo dos pilotos. Embora a maioria saiba pilotar desde um carro de corrida a um robô gigante, existem especialistas em cada área, criando um gênero único.

Pilotos muitas vezes também são ótimos mecânicos, não precisando de um parceiro para fazer os reparos em sua máquina. No entanto, existem pilotos que se especializam unicamente na arte de pilotar, deixando a parte mais “chata” para seus amigos que gostam de fuligem e óleo de máquinas. De qualquer forma, ser um piloto requer agilidade e bons reflexos, uma vez que em boa parte de suas missões você será o responsável pela fuga dos seus amigos quando uma situação assim exigir.

Tipicamente, o piloto é uma pessoa segura de si mesma e altamente confiante com sua ferramenta de trabalho. Para ele, não há nada mais importante ou emocionante do que sentar no cockpit de uma nave ou no banco daquela moto turbinada e sair pelos céus e pelo asfalto fazendo o que sabe tão bem. Em um grupo de aventureiros, o

piloto assume um papel de coadjuvante, salvando seus amigos na última hora, exceto quando você pilota um mecha; aí a história já muda de figura, tornando o piloto astro principal!

Dicas para Características: Habilidade é a característica mais importante para o piloto. Como provavelmente ele estará protegido pela carcaça de metal do seu veículo, outras características básicas não chegam a ser tão importantes. Somente Resistência poderia ser levada em conta, garantindo um estoque de PVs e PMs razoável para o piloto.

Sugestão de Vantagens:

Aceleração **—** Esta Vantagem não é bem para você, e sim para sua máquina, pois como seus veículos requerem velocidade, ser mais rápido que a média cairia muito bem;

Aliado **—** Uma das vantagens essenciais para o piloto. Ter sua máquina como aliado lhe garante que ela estará sempre por perto quando você precisar, porém deve estar atento, pois alguém sempre tentará roubá-la ou destruí-la. Obrigatóriamente, ela deve possuir a vantagem única Mecha;

Sentidos Especiais **—** Ser um piloto requer atenção e sentidos rápidos. Possuir um ou dois sentidos ligados à visão não lhe deixa ser pego de surpresa;

Torcida **—** Caso você seja um renomado piloto de corridas, a ajuda dos fãs pode ser uma boa carta na manga durante as disputas;

Perícia Máquinas **—** É o que praticamente define o piloto. Caso você não queira a perícia completa, pegue as especializações pilotagem e mecânica, para não ficar na mão caso sua máquina dê problemas.

Vantagens Únicas adequadas:

Anão — Anões foram uma das raças pioneiras na construção de mecha e outras maravilhas da engenharia de automação. Um piloto desta raça não seria surpreendente;

Gnomo — Disputando com os anões o título de engenheiros mor, os gnomos tornam-se facilmente pilotos, principalmente quando somente eles entendem os códigos intricados que criaram;

Halfling — Apesar do pacifismo desta raça, halflings podem se tornar pilotos, voltando-se para um meio mais esportivo;

Alien — A maiorira dos povos vindos de outros planetas trazem suas próprias criações na área de veículos, e cada um deles tornam-se pilotos de uma maneira particular. Os lendraxianos e suas naves ovais são o exemplo mais comum;

Goblin — Goblin e seus veículos estranhos trazem pilotos peculiares, sobretudo mecha: se um dia alguém que não seja um goblin conseguir pilotar uma máquina daquelas será um tremendo gênio, ou insano...

Kemono — Raça aventureira por natureza, os Kemono podem se tornar pilotos, principalmente os de fuga: seu ímpeto por emoções trazem excitação como pilotos;

Construtos — Todos os construtos podem se tornar pilotos. Afinal, muitos deles são as próprias máquinas comandadas por outros! Os Amorfos, mecha de classe 2 capazes de transformar em veículos são os maiores exemplos.

Pilotos em Novo Aeon: Os Patrulheiros Espaciais, pilotos mecha de classe 1; Os

hot rods, cavaleiros do asfalto.

Exemplo de Piloto: Ace Clay

Um jovem e sagaz piloto, Ace sempre teve uma personalidade "avoada" como os ventos, sempre sonhando um dia poder voar, seja nas pranchas voadores de Flyer, ou nos Mechas do exército japonês. Não importava para ele como, contanto que pudesse voar.

Graças à sua perseverança, Ace aprendeu e aprimorou suas habilidades no ar, tornando-se um excelente piloto e engenheiro, ajudando a desenvolver algumas máquinas no exército americano. Fora justamente lá que ele criou Speeder, seu caça pessoal, um poderoso jato misturando o melhor da tecnologia americana e os aparatos tecno-arcanos de Atlântida.

Atualmente, Ace Clay viaja pelo mundo em Speeder, procurando novas oportunidades para mostrar suas habilidades como piloto. Ocasionalmente, ele costuma prestar seus serviços para grupos de aventureiros, sendo uma boa opção para criar rotas de fuga (sim, ele destrói tudo pela frente se for preciso).

***Ficha de Personagem (12 Pontos)**: F1, H2, R2, A1, PdF0; 10PVs, 10PMs; **Vantagens**: Aliado (Speeder), Sentidos Especiais (visão e audição aguçada, infravisão); **Perícia**: Máquinas; **Desvantagens**: Restrição de Poder (Comum; Não pode usar seus Sentidos Especiais sem seus óculos especiais), Código de Honra (da Honestidade); **Speeder** (F0, H0, R3, A3, PdF4; 15PVs, 15PMs; Vôo, Tiro Múltiplo, Tiro Carregável, Aceleração; Bateria)*

Servos dos Deuses

O Xamã, o Clérigo, o Acólito, o Cultista. Todos eles servem a um deus ou alguma entidade de poder superior, e recebem diversos dons (outros diriam maldições) das mesmas para satisfazer suas vontades. Estes são os Servos dos Deuses.

É fato que até antes da volta da mana ao mundo, todos aqueles que veneravam fervorosamente a qualquer deus de sua religião não recebiam quase nenhum dom, exceto por casos únicos e especiais, como os santos católicos. Com a volta d'chave, diversos cultos nasceram e outros ressurgiram.

Hoje temos várias religiões, desde os cultos dos Greco-Romanos, Egípcios, Nórdicos e Celtas, a religiões mais recentes como o culto ao Trog Guerreiro Talkkar, além das clássicas religiões cristãs, hindus e xintoístas.

Muitos sacerdotes contestam a veracidade destes cultos, uma vez que até antes do surgimento do Artefato, tais religiões faziam apenas parte do mito popular de algumas regiões. Por isso, não seria estranho se víssemos membros de igrejas diferentes discutin-

do seus pontos de vista, chegando a violência se for necessário. Mesmo com toda a divergência, cultos e mais cultos proliferam no globo, sejam pequenos ou grandes.

Em grupos de aventureiros, o servo dos deuses assume os mesmos papeis do curandeiro e do mago, com a diferença de que o servo irá fazer muito mais do que apenas curar e "bombar" o grupo. O servo dos deuses pode ser muito combativo dependendo dos conceitos de sua divindade.

Dicas para Características: Vai depender do deus no qual você serve. Caso queira um servo mais genérico, Habilidade para melhorar suas magias e aumentar o número de magias aprendidas e Resistência para garantir um bom estoque de PVs e PMs. Força, Poder de Fogo ou Armaduraserão necessárias apenas caso tenha de lutar, variando de deidade para deidade.

Sugestão de Vantagens:

Aparência Inofensiva — Um servo dos deuses deve ter uma aparência agradável, imponente, livre de suspeitas, mesmo que você não seja bonzinho;

Clericato, Xamã — As vantagens que definem você. Sem pelo menos uma delas, você é apenas um mero devoto de uma divindade, sem quaisquer benefícios;

Magia Branca, ***Magia Negra*** — Pegar uma destas vantagens vai dizer se você é um clérigo bom, que ajuda as pessoas, ou um cultista, que irá fazer sacrifícios para sua entidade malévola;

Paladino — Templários, Campeões e outros guerreiros santos podem ser representados por esta vantagem, criando um servo dos deuses mais combativo que os demais;

Perícia Manipulação — Pregar as palavras de seu deus não é uma tarefa fácil, então possuir uma perícia que facilite a comunicação com as pessoas ajuda. Para druidas e outros servos mais selvagens, a perícia Animais é mais adequada.

Vantagens Únicas Adequadas:

Semi-Humanos — Todos os semi-humanos são servos dos deuses de alguma forma. Elfos e halflings costumam cultuar divindades da natureza e da magia, anões deidades de justiça e guerra, gnomos deuses da engenhosidade, e por aí vai;

Centauro — Protetores extremos da natureza, centauros tipicamente tornam-se xamãs ou druidas, defendendo-se de invasores. Alguns, mais afastados de sua comunidade, podem se tornar clérigos normalmente;

Minotauro — Seres devotos aos deuses por natureza, os minotauros são os maiores exemplos de devoção e respeito a divindades, sempre seguindo uma fé em particular, principalmente os deuses gregos;

Troglodita — Trogs até um tempo atrás não acreditavam nos deuses, dedicando sua fé à eventos adversos. Desde a ascenção de Talkkar como divindade, contudo, esta realidade vem mudando, e vários paladinos e clérigos ao deus trog vem ocorrendo;

Youkai — Todos os youkai de alguma forma servem aos deuses. Alguns até mesmo vivem nas dimensões divinas, auxiliando-os em suas conquistas. É missão de alguns youkai angariar mais devoto para sua entidade patrona;

Mortos-Vivos — Com dezenas de cultos voltados para a profanação dos mortos, muitos destes amaldiçoados seres servem a estes deuses. Outros, mais raros, devotam-se a entidades mais neutras, dificilmente seguindo para a luz.

Servos dos Deuses em Novo Aeon: Os Trogloditas servos de Talkkar; Os minotauros servos dos deuses Olímpicos.

Exemplo de Servo dos Deuses: Jaded, O guerreiro de Palas Atena

Os paladinos de Atena são um dos tipos de servo dos deuses mais peculiares em Nova Gaia. Baseado em um patrono (que além da própria Palas, pode ser uma constelação, um totem, um espírito...), os paladinos de Palas Atena trajam poderosas armaduras de combate, relembrando alguns cavaleiros da Idade Média na Segunda Era, porém sem utilizar uma única arma: apenas os próprios punhos protegidos pela manopla de sua armadura. Jaded é um destes paladinos.

Tendo como patrono Antares, o coração da constelação de escorpião, Jaded é um ágil paladino de Atena, trajado de sua armadura em vermelho-escuro, representando seu patrono: por ser parte da constelação de escorpião, algumas peças de sua armadura remetem a partes do animal, mas mantendo as características de um paladino de Atena.

Jaded é conhecido por ser um lutador rápido, mesmo para os paladinos comuns de Atena. Seu golpe mais poderoso, a Fúria da Estrela Vermelha, é conhecido por ser uma rajada poderosíssima, igualando em poder a uma bateria anti-tanque! Por mais que muitas vezes os paladinos de Atena sejam subestimados, Jaded sempre mostra, como a determinação de sua deusa, que se pode mostrar sua verdadeira força nas horas certas.

Ficha de Personagem (10 pontos): *F1, H2, R2, A0, PdF4; 10 PVs, 10 PMs;* ***Vantagens:*** *Paladino, Ataque Especial (Fúria da Estrela Vermelha: Pdf, Poderoso), Aliado e Parceiro (sua armadura); **Desvantagens:** Fúria (quando está em estado Perto da Morte); **Armadura de Antares:** F0, H0, R3, A4, PdF1; 25 Pvs, 15 PMs; Deflexão, Pontos de Vida Extras X1.*

Treinador de Monstros

O domador de monstros. O Mestre das Feras. O Invocador. Todos eles possuem maneiras diferentes de criar e comandar monstros, mas todos eles têm um talento natural em dominá-los. Treinadores de Monstros existem aos montes em Nova Gaia, todos com alguma origem fantástica e envolta de mistérios.

Os treinadores de monstros, curiosamente, possuem maioria entre as crianças. Seja pela fascinação que os monstros trazem a elas, seja pela chance de se tornarem heróis tão cedo, os jovens treinadores de monstros percorrem os mundos atrás das criaturas, e principalmente rivais a altura. Os tipos de criaturas são variados, desde um esquilo fofinho que dispara descargas elétricas a um imenso dragão destruidor de castelos, e o treinador está atrás de todos eles.

De tão famosos que os monstros são, existem diversas ligas e torneios espalhados no mundo para testar os treinadores, com múltiplas modalidades. A junção de todas essas modalidades formou um esporte, o Monfighter, um dos mais queridos do Japão, onde uma competição nacional acontece to-

do ano, e uma competição mundial a cada 4 anos.

Treinadores de Monstros são aventureiros em potencial. Sua habilidade de acalmar e domar animais e monstros pode salvar a vida do grupo, ou garantir que eles tenham uma fuga segura. Sua equipe de monstrinhos pode ser bem útil em situações que envolvam combate.

Dicas para Características: Como o Treinador de Monstros provavelmente irá comandar suas criaturas na maior parte do tempo, Habilidade é a característica mais importante para ele, para ter um domínio maior sobre elas. Armadura é outra característica importante, caso você seja atacado enquanto dá ordens aos seus aliados.

Sugestão de Vantagens:

***Aliado*, *Parceiro*, *Ligação Natural* —** Uma das vantagens que define o Treinador de Monstros. Ter um aliado monstrinho o classifica como treinador, e possuir uma parceria mais profunda com um deles tornam vocês uma dupla imbatível;

***Arena* —** Treinadores geralmente lutam em terrenos naturais e arenas que simulem tais terrenos. Escolher uma delas o torna especialista em determinados lugares, surpreendendo seus adversários;

***Boa fama* —** Treinadores que passaram pelas situações mais adversas e impressionantes muitas vezes são admirados pelos fãs de monfighter. Você pode ser um destes treinadores heróicos.

***Torcida* —** Assim como possuir uma boa fama ajuda, ter fãs te apoiando quando você precisa é muito importante em competições.

***Perícia Animais* -** A perícia que define o Treinador. A perícia é essencial para domar e domesticar animais e monstros, seja para fugir deles ou capturá-los.

Vantagens Únicas adequadas:

Meio-Elfo — Meio-elfos são grandes desbravadores, indo aos confins dos mundo atrás de novas descobertas. Não seria estranho ver um membro desta raça como treinador de monstros;

Gnomo — São os principais engenheiros

na confecção de aparatos para os treinadores. É comum que viagem o mundo testando os novos métodos de captura;

Halfling — Normalmente, halflings não costumam se meter diretamente em combates, então tornam-se treinadores de monstros para suprir suas faltas como combatente;

Alien — Muitas feras de bolso são originárias de outros mundos. Assim como existem monstros capturáveis em cor-

pos celestes longínquos, também existem treinadores especializados em capturá-las;

Anfíbio — Os povos submarinos apreciam as feras de seu ambiente. Dificilmente existem treinadores elfos-do-mar, sereias e nereidas que não capturem outras feras a não ser as marinhas;

Goblin — São os treinadores de monstros mais asquerosos. Utilizando de técnicas cruéis, goblins treinadores especializam-se principalmente na captura de monstros colossais, capazes de fazer um enorme estrago;

Kemono — Embora algumas vezes possam ser confundidos com feras de bolso, o que deixa furiosos os mais céticos, kemono são excelentes treinadores de monstros, dedicados à sua profissão;

Fada — Fadas costumam se tornar mestres das feras e invocadoras, preferindo algo mais natural do que acondicionar criaturas em aparatos tecnológicos;

Andróide — Uma vez que não possuem muitas características importantes a não ser a aparência completamente humana, andróides podem se tornar treinadores de monstros, principalmente trabalhando para empresas especializadas;

Ciborgue — Talvez não exatamente treinadores de monstros, mas sim de um monstro só: ciborgues preferem viver na reclusão, aceitando uma ou outra companhia como uma fera de bolso;

Robô Positrônico — Tipicamente, as máquinas primordiais dos atuais construtos não saem em aventuras capturando criaturas diversificadas. Normalmente, positrônicos são "pilotos de teste" para novos aparatos de captura;

Vampiro — Os lordes da noite tornam-se tipicamente invocadores, trazendo as criaturas da escuridão para auxiliá-los.

Treinadores de Monstros em Novo Aeon: Samanta Hopkins, Tricampeã do Campeonato mundial de MonFighter.

Exemplo de Treinador de Monstros: Sawada Hibuki

Treinadores de Monstros são um tipo de aventureiro com a menor faixa etária. Fascinados pelas poderosas Feras de Bolso, muitos jovens saem de suas casas para se aventurar nos locais mais longínquos e perigosos atrás das criaturas. No caso de Hibuki, uma Fera de Bolso foi fascinada por ele.

Sawada Hibuki é um garoto isolado do mundo. Embora tenha parentes por perto em Kyoto, Hibuki não consegue se aproximar de ninguém, assim como poucos conseguem se aproximar dele, e os motivos para tanto são desconhecidos.

Tal estado de solidão chamou a atenção de uma estranha criaturinha, lembrando uma versão em miniatura de uma Kyuubi, as lendárias raposas japonesas de nove caudas: Shnpi. Salvando sawada da morte certa em um acidente de trânsito, a curiosa Fera de Bolso agora auxilia o jovem em suas escolhas, inclusive em se tornar um grande lutador de Monfighter, uma das poucas coisas nas quais o depressivo garoto admira.

Ficha de Personagem(10 pontos): *F0, H2, R1, A0, PdF0; 5PVs, 5PMs;* ***Vantagens:*** *Aliado (Shnpi);* ***Perícia:*** *Animais;* ***Desvantagens:*** *Insano (depressivo);* ***Shinpi:*** *F2, H2, R2, A1, PdF1;* ***Vantagens:*** *Magia Elemental, Aparência Inofensiva;* ***Desvantagens:*** *Código de Honra (da Honestidade).*

Capítulo 3 Organizações e NPCs

Nova Gaia emergiu como um mundo de novas descobertas, invenções e catástrofes. Boa parte destes fatos fora realizada, direta ou indiretamente, por grandes governos, organizações influentes, ou pessoas únicas, que com seu poderio e carisma, causam temor e admiração pelos habitantes de todo o mundo. Não somente organizações e pessoas influentes chamam a atenção em Nova Gaia: eventos de grande escala ocorrem em diversos locais do mundo, tendo legiões de fãs por onde passam. Até mesmo disputas ilegais são aclamadas em alguns nichos! Confira tudo isso aqui e agora.

Eventos de Destaque

Esportes e torneios de todos os tipos são realizados em todo o planeta. Embora esportes mais mundanos como o futebol e o basquete ainda sejam tão queridos quanto às novas modalidades, novos desportos surgiram na Terceira Era junto com as novas tecnologias e outros elementos fantásticos. A quantidade de esportes chega ser tão grande que ficaria quase impossível listá-los aqui.

Alguns, no entanto, se destacam dos outros por sua criatividade e insanidade, sendo mais reconhecidos ao redor do mundo. Até mesmo os esportes mais antigos mantêm seu lugar ao sol, mostrando que coisas mais simples podem ser também emocionantes, como costumava ser em alguns lugares na Segunda Era.

Dentre todos os esportes de Nova Gaia, os que mais destacam, mesmo em suas próprias regiões, são os apresentados abaixo:

Arcabol

Com o advento da magia em diversas partes do mundo, não era de se esperar que mais cedo ou mais tarde surgisse algum tipo de competição em que se usassem poderes arcanos. O problema seria como utilizá-los sem destruir toda a natureza à volta, o que não seria uma tarefa nada fácil... desta indagação surgiria o Arcabol.

Cerca de quinze anos após a fundação do Arcanorum Europeu, a instituição de magia passava por pequenas dificuldades, pois alguns alunos não tinham tanta aptidão aos poderes arcanos quanto se imaginava, enquanto outros, mais capazes que a média, simplesmente não tinham onde empregar seus estudos (as salas de treinos arcanos ainda eram muito restritas na época). Além disso, não havia treinos físicos dentro da escola mágica, tornando o lugar quase um monastério devido à calmaria na maioria dos pontos da escola.

Pensando neste assunto, um grupo de alunos do último ano de ensino decidiu mudar a situação na escola. Usando como base as regras do futebol (como impedimentos e faltas), handebol (o tipo de condução e a formação das táticas de equipe) e Basquete (não voltar para a defesa, entre outras manobras), e adicionando os ensinamentos aprendidos no Arcanorum, os estudantes formularam o Arcabol (Arca = Arcano+ Bol = Bola, Bola Arcana).

Inicialmente jogado apenas pelos estudantes, o esporte logo ganhou fama dentro da academia. Suas regras não muito complexas, misturadas aos efeitos que só podem ser conseguidos com magia, chamaram a atenção até mesmo da reitoria do Arcanorum, que após meses de discussão, oficializaram o esporte como uma disciplina, tendo ótimos resultados no quesito aprendizado.

Com a euforia causada pelo Arcabol, outras instituições arcanas de menor porte começaram a incluir o esporte em seus ensinos, e assim como foi rápida a divulgação dentro da escola mágica, fora rápida a divulgação em todo o mundo. Na Europa e na Ásia existem até mesmo ligas profissionais, patrocinadas pelo Arcanorum Europeu em conjunto com algumas equipes recém formadas.

Hoje o esporte é um dos mais queridos no mundo, rivalizando até mesmo com o futebol e alguns outros esportes criados na Segunda Era em fama. A liga mais influente, como poderia se esperar, fica na Europa, onde contam com vinte equipes de vários países europeus.

Arcabol em campanha: Campanhas envolvendo o arcabol podem levar os personagens jogadores a um grande torneio com os mesmos formando uma equipe enfrentando as demais, ou como uma das disciplinas ensinadas na instituição de magia, a ser terminada com êxito e seguir para o próximo nível. Arquétipos adequados para este tipo de campanha estão o guerreiro mágico e o mago.

Australian Cyberball

Enquanto alguns esportes inéditos em Nova Gaia surgiram através da união das regras de outros esportes mais antigos, outros simplesmente se formaram do nada, e mesmo assim garantiram um sucesso tremendo, com legiões de fãs ensandecidos. O que mais se destacou entre estes esportes fora uma disputa totalmente incomum, que só seria possível com o atual nível tecnológico existente no planeta. Estamos falando do Australian Cyberball.

Há menos de 20 anos atrás, a guarda especial de Flyer, a cidade aérea, usava como meio de locomoção para prender criminosos e outras ameaças pranchas flutuantes, movidas à energia eólica em conjunto com as levistones. Com o advento posterior de mochilas compactas que se utilizam do mesmo material, as pranchas aéreas foram descartadas, sendo vendidas em lojas especiais para uso de alguns esportistas radicais.

Um destes esportistas, Marko Duran, cansado da mesmice do esporte, pensou durante meses sobre algum tipo de competição que pudesse utilizar as pranchas, enquanto se aposentava aos poucos da vida radical. Foi quando um amigo dele, que comentara sobre um antigo artigo que lera sobre o Futebol Australiano, que Marko teve sua idéia genial.

Chamando alguns amigos de confiança e outros esportistas conhecidos, Duran pôs em prática as regras de um esporte ainda misterioso, que se fosse bem aceito poderia se tornar um dos mais jogados no mundo inteiro.

Após uma partida com algumas falhas em regras, Duran, junto com os jogadores que participaram da tal partida, formularam um novo conjunto de regras, e enfim nomeou o novo esporte: o Australian Cyberball.

Hoje, vinte e dois anos depois, embora não seja tão reconhecida no mundo quanto Duran achou que aconteceria, a competição é aclamada em seu país de origem. Equipes da Austrália inteira disputam o campeonato anual, com as finais realizadas em Flyer. As regras são bem simples: em um campo oval de 250 m², dois de times de 18 jogadores marcam pontos no campo adversário com uma bola em quatro tempos de 20 minutos cada.

A condução da esfera é feita pelas mãos, mas pode-se usar de chutes para marcar pontos. Falando em pontuação, um time marca o ponto quando a bola é arremessada dentro de um quadrado na área adversária, cujo tamanho oficial é de 4X4 metros.

Existem três quadrados em cada campo. Enquanto os quadrados da ponta garantem 1 ponto, o quadrado do meio dá 2 pontos por acerto. A marcação pode ser realizada como no Futebol Americano. O detalhe mais engenhoso é como os jogadores jogam, voando nas pranchas aéreas! Não é sem motivo que a disputa é tão querida na Austrália. Até mesmo aventureiros foram vistos utilizando manobras usadas no Cyberball.

Australian Cyberball em campanha: Assim como no Arcabol, os jogadores podem formar uma equipe de Cyberball para disputar a competição australiana,

ou partir para fora do pais divulgando a mais nova atração da terra dos cangurus. Geralmente, pilotos, especialistas e lutadores são os arquétipos mais utilizados por jogadores de Cyberball.

Futebol

Mesmo com tantos esportes exóticos e chamativos criados na Terceira Era, poucos superaram de verdade a supremacia do futebol. Ainda agora em uma era de cidades voadoras, inúmeras espécies e culturas novas, e o advento da magia e da alta tecnologia, as clássicas partidas entre os times são motivos de delírio entre os fãs, que nunca esqueceram suas equipes em nenhum momento.

Mas assim como muito coisa mudou em Nova Gaia, o futebol também mudou, e para melhor.

As regras clássicas inventadas na Inglaterra ainda continuam, desde a marcação até o impedimento, sem alterações. O que mudou de verdade foram seus jogadores e os dribles: diversas raças, sobretudo semi-humanos, estão participando de equipes Européias e Sul-americanas ou mesmo formando as suas próprias! Anões e Meio-Orcs são exímios zagueiros e goleiros, Elfos e halflings atuam bem como centroavantes e atacantes, e meio-elfos são tão versáteis quanto humanos. Apenas Gnomos e Elfos Negros são mais raros de se verem jogando. Outras raças são ainda mais raras (ou mesmo impossíveis) de se ver em jogo.

Os dribles e jogadas também se tornaram mais variados, muitas delas criadas justamente pelas novas raças. Experimente o Rebatimento Meio-Orc, com a bola voando de campo a campo após uma defesa bem sucedida do goleiro; ou o malabarismo com a bola, coisa que somente halflings e anões conseguem fazer; ou ainda o perigoso chute élfico, tão leve, mas sem chance para o goleiro.

Embora outras raças tenham sido aceitas no esporte, ocasionalmente ocorrem protestos racistas entre alguns torcedores mais conservadores, que não aceitam a beleza de seu esporte seja manchada por "aberrações". A maior parte destes protestantes, por incrível que pareça, é americana, cujo país não é conhecido pela sua maestria no futebol. Seria alguma maquinação de Susan Grimald? Quem sabe...

Futebol em campanha: Assim como outras disputas como Arcabol e o Cyberball australiano, os jogadores podem formar uma equipe para disputar competições nacionais e mundiais, ou ainda encarar disputas mais incomuns: o anime Super Onze pode ser uma boa fonte de inspiração para campanhas envolvendo jogadores de futebol. Especialis-

ta é o melhor dos arquétipos para uso neste tipo de campanha.

Monfighter

A descoberta das Feras de Bolso foi um dos fatos mais marcantes da história do Japão e de toda Nova Gaia. A variedade descoberta é gigantesca, havendo novos catálogos das criaturas em intervalos minúsculos de tempo. Com a formulação de um campo especializado nos monstrinhos, treinadores se espalharam pelo mundo inteiro atrás de novas criaturas, encontrando mais espécies neste e em outros mundos.

Com tanta nostalgia com a captura e coleção dos monstrinhos, muitos treinadores disputavam para decidir quem seria o melhor entre eles. Os combates começaram de forma quase inocente, porém, conforme o tempo foi passando, as disputas ficaram mais perigosas, colocando em risco tudo e todos em volta.

Como boa parte destes incidentes estava ocorrendo dentro do território japonês, o maior exportador de produtos relacionados às feras de bolso, o governo decidiu tomar uma atitude ousada, mas que poderia dar certo: transformar as disputas entre treinadores em espetáculos pelo público!

Apesar de muitos questionarem a atitude do governo, o presidente japonês autorizou a criação de diversas arenas espalhadas pelo país, de modo que as disputas entre treinadores de monstros fossem realizadas dentro destes locais, devidamente preparados para evitar novos problemas.

Mesmo com o problema praticamente resolvido, mais e mais treinadores surgiam, e aos poucos as arenas começaram a perder a utilidade. Para reverter novamente à situação, enfim fora-se criado o que alguns treinadores esperavam: uma liga de treinadores de monstros profissional, onde todos poderiam resolver as diferenças legalmente, e enfim serem reconhecidos pelas suas habilidades sobre as Feras de Bolso.

Assim nascia o Monfighter. Tendo como base o Japão, os treinadores de monstros de toda Nova Gaia participam de disputas para alcançar a Copa dos Treinadores, campeonato mundial reali-

zado a cada dois anos em Tóquio-3, trazendo uma quantidade de turistas gigantesca.

Com o tempo, novas modalidades surgiram e incorporaram o esporte, trazendo fãs de várias idades e estilos para acompanhar as disputas. Obviamente, rede de apostas ilegais e manipulação de resultados ocorrem algumas vezes.

Sobre as Feras de Bolso, basicamente eles se diferem em dois grandes grupos: as Feras Naturais, que surgem normalmente tanto em Nova Gaia como em outras dimensões; E os Monstros Virtuais, versões digitalizadas, mas não menos poderosas das Feras de bolso, que ocasionalmente escapam de seu mundo virtual e param em nosso mundo, ou o contrário: Ás vezes, treinadores acabam por parar no mundo virtual por acidente, ou mesmo intencionalmente, atrás de novas criaturas.

Monfighter em campanha: Com mais de uma modalidade a ser disputada, uma equipe de aventureiros variada pode participar de uma competição de Monfigter, basta ter uma criatura, mesmo que seja por pouco tempo. Treinadores de Monstros, Magos, Lutadores, Cientistas e Especialistas são os melhores arquétipos para uma campanha em torno do Monfighter.

R-surf

O surf é um dos esportes mais praticados na Austrália. Suas manobras nas gigantescas ondas do litoral australiano causam o delírio dos fãs, principalmente quando os surfistas conseguem escapar ilesos das ondas, coisa nada fácil hoje na Terceira Era, já que os mares andam um pouco mais furiosos que outrora... Embora o surf seja um esporte aclamado, está mais perigoso do que antes.

Pensando numa maneira de deixar o esporte mais emocionante, e um pouco menos perigoso, uma pequena empresa, chamada HighTech Sea Productions, que estava à beira da falência, investiu suas economias numa última empreitada para salvar os negócios: a criação das Pranchas Robóticas, pranchas com Hélices em suas traseiras, devidamente adaptadas para os surfistas, deixando a prancha muito mais rápidas, e economizando tempo para os praticantes do surf se prepararem para pegar as ondas.

A invenção acabou se tornando um verdadeiro sucesso. A produção das Pranchas Robóticas foi feita em grande escala, e a HTSP aos poucos se tornou uma das empresas mais influentes da Oceania. Com tamanho sucesso, fora criada uma modalidade inédita do surf, o R-Surf, trazendo novas manobras e novos fãs para o esporte. No entanto, a periculosidade foi mantida devido às novas regras, que prezam por uma ação mais frenética.

Por isso, é altamente recomendado que os novos surfistas não afastem mais do que 4Km da praia, para evitar tragédias tão freqüentes neste esporte.

R-Surf em campanha: Por ser um esporte individual, e um ambiente especifico como as ondas do mar, é recomendável que o R-Surf seja como uma parte pequena da campanha, ou para um grupo pequeno de aventureiros. Personagens jogadores de R-Surf podem ser verdadeiros desbravadores do mar com suas pranchas.

Torneios de Artes Marciais

Torneios de lutadores das mais diversas artes marciais não são de hoje. Tanto disputas oficiais quanto ilegais chamam a atenção do público desde a

Primeira Era. Hoje em dia, porém, a situação mudou um pouco: novas artes marciais, mais mortíferas que antes, surgiram e mostraram a nova cara das lutas, com combates mais furiosos e perigosos tanto para quem pratica, como para quem assiste. Mesmo assim, torneios de artes marciais grandiosos existem em Nova Gaia, dentre os quais se destacam os seguintes:

O Torneio do Imperador das Lutas.

O Torneio do Imperador das Lutas nasceu da união de três outros torneios menores patrocinados por magnatas entediados, como um hobby. No entanto, a competição principal cresceu mais do que o esperado, e em apenas alguns anos tornou-se de um campeonato "regional", a um torneio Mundial, com times de 3 a 5 pessoas competindo por prêmios e para mostrar o poder de suas técnicas, clãs ou mesmo por motivos pessoais.

O torneio hoje é um evento mais prestigiado que copas e olimpíadas, ocorrendo a cada dois anos. Não se sabe quem é o atual organizador do torneio , exceto um nome misterioso vem a tona na época do torneio: Mister X.

Vários boatos já correram por trás do Imperador das Lutas, como o patrocínio de cultos malignos e outras seitas além dos empresários, testes de novas armas biológicas e outros mistérios que se forem verdade podem colocar em risco toda Nova Gaia.

Até mesmo Mister X permanece um mistério indecifrável, sendo estes motivos suficientes para organizações investigativas de alguns governos, como os EUA e o Japão, se infiltrarem no torneio e descobrirem o que está havendo.

Para os lutadores, só resta esperar o convite do misterioso Mister X, e enfim entrar na prestigiada competição.

Torneio da Escuridão

Pouco se sabe sobre o Torneio da Escuridão na dimensão morta do Omniworld. Acredita-se que seja uma versão adaptada do famoso Torneio do Rei das Lutas, pois ocorre a cada 10 anos e justamente durante o mesmo período da competição de Mister X. Durante as disputas, Samois e Ashisogis abrem uma estreita exceção em sua eterna luta, permitindo uma curta interação entre os dois povos.

O Torneio é organizado por Três Anciões que se auto proclamam-se de senhores das Trevas (muitos dos civis dos clãs Ashisogis acreditam que sejam os próprios Lordes do Omniworld disfarçados, porém ainda não houve tempo suficiente para uma revelação).

As equipes são formadas por Cinco membros e todas as lutas são até a morte ou desistência de um dos adversários. Os combates são sempre um contra um, não havendo nenhum apoio dos colegas de equipe, exceto moral. Aparentemente, o Torneio não possui um objetivo concreto, exceto o de permitir aos Clãs Ashisogis colocar toda sua fúria contra seus semelhantes, assim como alguns samois, tentados pela promessa de poderes e desejos insaciáveis.

Torneio do Rei dos Punhos de Aço

Não há mais duvidas que torneios de lutas sejam ótimas desculpas para treinar soldados e avaliar novas tecnologias (já vistas algumas vezes no Imperador das Lutas). Pensando nisso, e ven-

do que o Imperador das Lutas era legalmente impossível de se testar novas armas sem chamar muito a atenção, surgiu o Torneio do Rei dos Punhos de Aço.

Financiado secretamente por várias corporações como a VetaCorp, a Lexxington Inc. e até mesmo Governos e ordens militares como a Freelancers e a Armada, o torneio ilegal chama a atenção daqueles que procuram rápido por poder e dinheiro, enquanto uns poucos estão por causas nobres. Não existe qualquer tipo de regras: as lutas são sempre até um dos lutadores caírem, mortos ou não.

Nas finais, os lutadores enfrentam o verdadeiro desafio: derrotar o que a de melhor na questão de soldados e máquinas de guerra autômatos. Até hoje não houve um campeão do torneio que se pronunciado sobre a disputa, causando um mistério assustador. Embora a ONU esteja ciente do torneio, ao menos por enquanto pretende apenas observar, graças à crescente ameaça da Tríade.

Torneio dos Guerreiros Mundiais

Não existe mais dúvidas que a Tríade (veja melhor sobre esta pretensa organização mais adiante, em Organizações) esteja agindo em todo o mundo. Suas práticas vão de investimentos no mercado de ações a crimes de terrorismo e trafico de drogas. Porém, o mais assustador na poderosa gangue é sua massiva organização e participação nos torneios de artes marciais no submundo, principalmente o famoso (no mundo do crime) Torneio dos Guerreiros Mundiais. Extremamente violento, sem regras e na maioria das vezes mortal para aqueles que não estejam preparados, o torneio dos guerreiros mundiais é a prova perfeita para lutadores mais violentos ou à beira da falência em busca de fama e poder, recebendo uma gorda quantia em dinheiro ou cargos na própria Tríade, ao invés de serem cobaias em testes de armas biológicas como no Rei dos Punhos de Aço.

Os combates são transmitidos pela Rede Mundial NET, em locais de difícil acesso e praticamente impossíveis de serem rastreados. Com maquinações e corrupções de autoridades, fica difícil para oficiais mais honrados em seu serviço tentar impedir um evento deste porte, o que acaba aumentando o poderio da Tríade.

Organizações

Boa parte dos eventos que ocorreram desde o início da civilização fora realizada de uma forma direta ou indireta por grandes grupos. Seus interesses muitas vezes podem estar de acordo com o que os governantes desejam para seu povo, ou não, e por isso algumas organizações criam fachadas para seus verdadeiros propósitos.

Independente de seus objetivos, uma organização pode ter grande influência sobre uma região, um país ou mesmo todo o planeta. E são estes grupos que veremos agora!

Arcanorum Europeu

A magia se tornou parte integrante e importante na vida dos habitantes de Nova Gaia. Através de conhecimentos antigos e recentes, muitas maravilhas foram criadas para acomodar e melhorar o bem estar das pessoas. Porém, tamanho conhecimento era adquirido por poucos: Assim como nas histórias de fantasia contadas na Segunda Era, somente seres milenares possuíam alto conhecimento sobre a mana, tendo pouquíssimos aprendizes espalhados

Arcanorum

pelo globo.

Isso tudo, porém, foi antes da criação do Arcanorum Europeu. Reunindo diversas autoridades e instituições arcanas, a União Européia criou a primeira escola para magos e outros usuários de magia em Nova Gaia.

A idéia foi tão bem sucedida que hoje pode-se ver um aumento maior no uso de inventos tecno-arcanos. As disciplinas são variadas, começando-se do mais básico (neste período também são dadas aulas de disciplinas comuns, para reforçar a capacidade intelectual do aluno), passando para cursos específicos de acordo com a aptidão do aluno.

Entrar no Arcanorum não é uma tarefa fácil: além das temporadas de provas complicadas, os candidatos devem possuir aptidão para dominar a inconstante mana existente em Gaia. Este "nível arcano" é avaliado pelo próprio Corpo Docente, através de provas lógicas e uma entrevista com o próprio candidato. Uma vez aceito na academia, os novos alunos podem percebem que sair formado pode ser tão difícil quanto entrar...

Alguns questionam a existência do Arcanorum, alegando que ao liberar o conhecimento para todos que puderem e quiserem aprender, o número de acidentes desastrosos envolvendo a mana pode ocorrer (e usando sem escrúpulo algum o acidente com o gerador tecno-arcano em Atlântida), além de aumentar o número de ameaças com criminosos usuários de magia.

Para combater essas alegações, o Arcanorum segue uma disciplina rígida de ensino, incentivando seus alunos a seguiram um caminho justo e correto. Obviamente, alguns não seguem a moral da instituição, sendo procurados por agentes especiais mandados pelo próprio AE, ou mesmo a união européia.

Aula de hoje: como derrubar o coleguinha com uma

Armada

Se a Freelancers possui grande influência na América do Norte e Central, quem garante a influência no Sul? Esta vaga pode ser preenchida pela poderosa Armada. Surgida no calor da 3° Guerra, a organização mantém-se leal aos interesses do continente mesmo anos depois do horrível conflito. Seu líder, o brasileiro Fagner Ferreira, é um homem respeitado pelos seus seguidores, admirado como um herói pelas nações sul-americanas.

A armada e a Freelancers são ao mesmo tempo aliadas e rivais. Não são raras às vezes em que as duas instituições militares agiram em conjunto, ou uma contra a outra. O caso mais conhecido foi na tentativa de separação e independência do Canadá perante aos EUA no período pós-guerra, em que as duas organizações lutaram de lados opostos. Embora situações como esta tenham ocorrido, a Armada e a Freelancers não são inimigas declaradas; apenas sustentam uma honrada rivalidade.

A Armada tem patrocinadores dos mais variados setores, suprindo todas as necessidades da organização. Atualmente ela possui apoio da Cytron, uma das maiores empreendedoras tecnológicas na América, oferecendo os sistemas de segurança mais complexos e indecifráveis de se entrar (a empresa é conhecida pelos seus principais trabalhadores, minotauros hackers).

Outro apoio massivo da Armada seria a Toy Nation INC., que fornece novos projetos para captura das Feras de Bolso (vários treinadores de monstros sul-americanos são formados na Armada, que os emprega em excursões para descobrir e pesquisar novas feras, principalmente no Brasil), e dizem, estaria criando junto com a organização um novo modelo de Mecha classe 2. Este fato, no entanto, ainda não foi confirmado.

Exceto pelo território americano, principalmente na parte sul, não há registros de missões intercontinentais da Armada. Segundo seus líderes, suas responsabilidades são com o povo americano, cuja carência por apoio em alguns países é tão grande quanto em outros pontos do mundo. Como o próprio Fagner disse certa vez, “a função de guardiões mundiais é da Freelancers”.

Freelancers

Não há ninguém em Nova Gaia que não tenha ouvido falar ou lido nos livros de história atuais sobre a Freelancers. Esta agência não recebe o título de maior instituição militar do mundo sem motivo: As ações tomadas pela organização durante toda a Terceira Era se tornaram influentes em todo mundo, sendo adorados como heróis nacionais em algumas nações, e temida por outras pela sua crescente influência e poder.

A ação mais ousada da organiza-

ção liderada por Derrington Syd até hoje foi nos EUA, país de origem da Freelancers. Após as catástrofes provocadas pela nação durante a III Guerra Mundial, a instituição tomou o poder no país, arcando com os prejuízos provocados pelos americanos. Hoje, liderados pela paranóica Susan Grimald, a Freelancers mantém o "domínio" sobre a América do Norte, mantendo um estado de Lei Marcial sobre os Semi-Humanos.

Os ensinos dados aos estudantes da Freelancers são variados, mas com um foco em comum: a Guerra. Mesmo que alguns estudantes tenham apenas a intenção de ter uma boa instrução educacional, algo muito bem feito no colégio, todos eles tem um ensino voltado para uso em conflitos, variando de treinamentos em armas, engenharia, e recentemente no uso de estudos arcanos, porém não alcançando o nível de ensino dado no Arcanorum Europeu.

Atualmente, o colégio militar existe em todos os blocos econômicos do mundo, tendo como base as seguintes sedes, sendo estas as maiores da organização:

Gênesis: A Freelancers de Tóquio-3, dirigida pelo diretor Derrington Syd. É a maior do mundo, com 10 andares, sendo cinco deles no subsolo. A Gênesis é a mais ativa dos colégios, sendo a responsável por grande parte das descobertas cientificas envolvendo a magia como a Teoria do Multiverso e da Corrupção do Tempo/Espaço do Dr. Kisami Hojo;

The Garden: Situada no Central Park em Nova York (de onde recebeu seu nome), é a Freelancers original (junto com a Gênesis) e atualmente segunda maior dos colégios. Sua diretora é Susan Grimald, e ela detesta a forma liberal de ensino de Derrington e sua total irresponsabilidade nos assuntos da Cúpula;

The Dome: É a divisão da freelancers localizada em Londres. Seu diretor é o russo Demitri Wolfgang, sendo o único que consegue esfriar os ânimos de Susan durante os encontros da Cúpula. Demitre é calmo e fala pouco, tendo uma grande preocupação com todos os alunos e professores de seu colégio;

The Sartre: É a primeira Freelancers construída na África. Fica na cidade de Zanzibar e seu diretor é Abin A'llahad. Abin tem uma grande amizade com Syd e sempre o apóia nas decisões da Cúpula;

Dingo: É a única Freelancers da Oceania, localizada em Sidney, Austrália. Tem como diretor Jonas Ser'rah, um Atlante e único não-humano a dirigir o colégio militar.

Os líderes das maiores filiais da Freelancers formam a alta cúpula da organização, tomando as decisões de maior importância da instituição, com Derrington Syd na liderança do mesmo. Discussões e desavenças ocorrem com freqüência dentro da alta cúpula, principalmente entre Susan e Syd, mas até

hoje não houve nenhum problema envolvendo sua gestão que a cúpula não tenha resolvido em conjunto.

A organização recebe apoio financeiro dos governos que abrigam suas sedes, de doações de grandes empresas, e das próprias agências da Freelancers, que fornecem serviços gerais para a população, como distribuição mais barata de remédios, transporte para certos pontos usados entre uma agência e outra, e contrato de seus estudantes em missões variadas, desde serviços sociais a situações mais arriscadas, como exploração de ruínas e apoio militar em algumas nações.

Hightech Sea Productions

A Hightech Sea Productions, ou HTPS como chamam alguns, é a maior empresa no que diz respeito à produtos marítimos na Austrália, e muitos consideram até mesmo no mundo inteiro. De protetores solares à submarinos nucleares, a HTPS tem dominado o mercado com novas e interessantes invenções direcionadas para os meios marítimos, como as famosas pranchas de R-surf, que tiraram a empresa da lama em tempos passados.

Outra das criações que causaram polêmica e contribuíram para uma má reputação da Hightech Sea foram as criações dos Navios-Bala, embarcações do tamanho de Porta-Aviões que se movimentam em grande velocidade para um navio de tal porte; e do Submarino Seadrabot, cuja forma remete a uma serpente do mar gigantesca, e que estaria atacando outros submarinos sem qualquer motivo aparente.

Estas criações geraram uma repercussão nada boa para empresa, já que hoje não há mais conflitos de tamanho porte para se usar tais inventos. Obviamente, alguns governos já visam ansiosos ter uma destas máquinas em suas fileiras, caso um conflito venha a ocorrer.

Apesar da má reputação criada em torno do Seadrabot e dos Navios-Bala, na Austrália a HTPS é famosa e querida, pois é ela quem financia vários eventos envolvendo o R-surf, ganhando um lucro considerável nas vendas de produtos relacionados ao excêntrico esporte. Também é ela quem supre certos investimentos do governo australiano na área marítima, tornando o país uma das maiores potências no mar.

Correm até mesmo boatos de que teria sido a empresa a financiar parte da criação da cidade submarina de Nova Nautilus! Este fato, no entanto, ainda permanece um mistério, assim como tantos da empresa.

Lexxington Corp.

Antes apenas uma empresa de pequeno porte no ramo de transportes, a extensa corporação do megalomaníaco Arthur Lexxington rapidamente tomou todos os ramos quanto pôde, através de planejamentos financeiros de sucesso, e de uma pequena rede de contatos confiáveis (e perigosos) que tornaram Arthur o homem que é hoje. Não há nada que a Lexxington Corp. não construa, desde material escolar e construção civil, até produção de armas.

Apesar de toda a expansão da

Patronos e Perícias

Um personagem pode escolher qualquer uma das organizações abaixo como Patrono, usando a vantagem de acordo. Contudo, um jogador pode querer um pouco mais de especificidade no que sua organização pode oferecer. Para isso, entram as regras a seguir.

Gastando 1 PM, o custo que a vantagem Patrono exige para ser utilizada em combate, o personagem pode usar algumas especializações relacionadas à sua organização como se as possuísse. Caso as possuam, recebe um bônus de +1 nos testes. Exemplos podem incluir punga, tortura e intimidação para organizações criminosas; furtividade, sobrevivência e rastreio para organizações militares, entre outras.

Este recurso oferece facilidade para os jogadores na hora de saber como utilizar sua vantagem patrono, além de "entrar no clima" de fazer parte de uma organização, não apenas ser mais uma vantagem utilizada pelo jogador.

empresa, ela não é vista com bons olhos por outros empresários e até mesmo certos governos, como o Japão, uma vez que Lorde Veta possui certa influência sobre a nação do sol nascente, não era de se esperar que houvesse uma rixa entre as duas empresas. Apenas os EUA possuem uma estreita relação de amizade com a Lexxington Corp., recebendo dos mesmos apoio militar e financeiro em alguns casos.

Apesar da aparente boa índole de Arthur, pode-se perceber seu nível de sarcasmo sobre certos assuntos de cunho público, principalmente no que diz respeito aos Direitos Humanos (e menos ainda dos direitos dos Semi-Humanos).

Existem relatos de que sua empresa teria seqüestrado crianças de várias raças, principalmente humanos, para pesquisas genéticas sobre mutação. Espiões já relataram casos de infantos comuns serem encontrados em uma das filiais da Lexxington nos EUA se transformando em feras insanas! Porém, devido à falta de provas, ainda não pode ser aberto um inquérito contra a empresa. O que Arthur estaria planejando?

LPT3 (Legião dos Protetores de Tóquio 3)

Depois da descoberta da chave, e dos cada vez mais comuns jovens de poderes incomuns em Tóquio-3, o governo logo criou uma nova organização para combater possíveis ameaças semelhantes, sendo conhecida como a Legião de Guardiões e Protetores de Tóquio-3, ou simplesmente Legião de Guardiões.

A recente organização (ela possui menos de 50 anos de formação) é composta por pessoas de toda Tóquio, e também possuem pequenas "filiais" em outras partes do mundo. Os legionários quase sempre possuem alguma habilidade incomum, mesmo que não seja mágica: inteligência avançada, força ampliada ou outra capacidade superior as pessoas comuns são sempre alvo de procuradores da Legião. Sendo uma organização de cunho militar e tecnológico, muitas vezes eles entram em conflito com a Gênesis, a sede da Freelancers em Tóquio.

O quartel general da Legião de Guardiões é uma imensa construção de tecnologia avançada em forma de globo. Todo o exterior é formado por micro-telas que produzem, juntas, imagens que variam desde propagandas da Legião até anúncios do governo.

Por dentro, o QG é provavelmente um dos maiores centros de pesquisa do mundo, com diversos computadores operados por super gênios e campos de treinamento para os mais diversos tipos de dons.

O QG também inclui uma prisão especial, o Quantum, que fica em uma

para-dimensão. Na verdade, dentro do QG está somente o portão para lá: O portão para o Quantum é levado a um lugar mórbido, sem nada, como o espaço, porém é possível para qualquer raça viver normalmente (um peixe jogado no Quantum não iria morrer pela falta de água ou de alimento, por exemplo). A prisão acabou criando uma "rivalidade" entre com prisão de segurança suprema, a Oblivion. Muitos acreditam que sejam a mesma prisão, somente com nomes diferentes.

As armas e defesa do QG são poas mais avançadas existentes. Robôs sentinelas patrulham incessantemente o complexo, crachás de identificação são constantemente avaliados para evitar falsificações e sempre existem legionários e agentes por perto. Ou, caso seja necessário, outros podem ser chamados rapidamente.

Os membros da Legião se dividem entre Técnicos, que tratam dos computadores, armamento, máquinas e outras tecnologias; Agentes, que são normalmente pessoas comuns, muito bem equipadas e bem treinadas; Procuradores, que cumprem o papel de encontrar, recrutar e treinar novos integrantes; e Legionários, que combatem ameaças a altura de seus poderes.

Assim como qualquer outra grande organização, a LPT3 (como é chamada por alguns) não está livre de rumores à respeito de suas atividades. E não são poucos: Lorde Veta, conhecido empresário em Tóquio-3 e considerado um dos piores vilões de Nova Gaia, estaria disposto a comprar a legião. A empresa de Veta ainda não se declarou sobre isso, mas o governo nega a informação com todas as forças;

O Quantum, portão de entrada para a prisão mais segura existente parece apresentar defeitos e, dizem, estar com as defesas enfraquecidas. Talvez se alguém muito poderoso o atacasse com a devida força poderia invadi - lá;

O rumor mais alarmante, no entanto, seria a suposta pesquisa sobre as máquinas dos antigos Alaris, com o intuito de utilizar essa tecnologia a favor de Nova Gaia. Embora a pesquisa não esteja confirmada, o simples boato já gera inúmeras opiniões entre a população.

New Tóquio News

Aqui está a editora mais bem especializada sobre assuntos paranormais de toda Nova Gaia! Transformando-se de um simplório jornaleco a um gigante na área jornalística, as notícias e publicações feitas pelo New Tóquio News são totalmente voltadas para fenômenos "incomuns", sendo duramente criticados como sensacionalistas.

O New Tóquio surgiu logo no início da Terceira Era, revelando certas notícias sobre uma mística Chave que ainda não eram de conhecimento público. Estas informações teriam sido cedidas por Watsuki Harurashi, um ex-membro do exército que se aposentou da vida militar para se tornar jornalista.

Quando o governo Japonês enfim revelou ao mundo as descobertas da Chave, o jornal logo passou a ser a fonte primária de informações a respeito do misterioso artefato, e logo depois sobre os estranhos fenômenos decorrentes no mundo inteiro.

Hoje, quase 200 anos depois, o NTN virou de um jornal a uma editora completa, sendo um dos poucos no ramo graças ao aumento constante do uso da rede de computadores para compra e venda de livros e outros itens. De lá para cá, muita coisa ocorreu (veja no capítulo 1 para maiores detalhes), e o jornal acompanhou de perto todos estes eventos.

Porém, um fato intrigante ocorreu sobre Watsuki Harurashi, criador do jornal: em 2055, cerca de 30 anos após a explosão causada pelas vendas do jornal graças a suas matérias, Watsuki “morreu” sob circunstâncias misteriosas. Porém, nenhuma evidência encontrada até hoje prova se ele teria morrido realmente.

Muitos acreditam que ele teria se isolado em algum ponto remoto de Nova Gaia, ou mesmo teria se perdido das matas selvagens de Pangéia. Tudo permanece um mistério até hoje, o que chega a ser uma ironia, uma vez que o New Tóquio News é famoso por revelar mistérios...

Os Seis Espíritos Elementais Japoneses

O impacto da chegada dos semi-humanos em Tóquio-2 no início da Terceira Era havia transformado a cidade em um caos. Falta de alimentos e moradia eram coisas corriqueiras naqueles tempos. Batalhas entre humanos contra os recém chegados tornavam-se cada vez mais comuns, e as ruas eram cada vez mais perigosas. Foi quando aconteceu o improvável.

Em 21xx o Mar de Tóquio se abriu, revelando que conhecíamos muito menos do nosso planeta do que imaginávamos. Um monstro gigante se levantou, destruindo o que antes era conhecido como Tóquio 2.

A criatura tinha 30 metros de altura e lançava chamas verdes, e por onde passava deixava um rastro de destruição. Todas os feitiços recém-descobertos pelos habitantes de Nova Gaia lançadas contra o monstro não faziam efeito. Refugiados, Humanos e Semi-humanos decidiram se unir em um conselho para decidir o que fazer para destruir a perigosa criatura.

Nomeado Kamikaiju, a fera estava quase destruindo a capital japonesa por completo, quando em uma última ação desesperada, foi acionado o projeto dos Seis Espíritos Elementais Japoneses, pois cada um representava um elemento da Criação. Eram eles:

Rutherford – O Anão – Representando a Terra;

Janice Fleurdanis – A Elfa – Representando o Ar;

Kraizer Gorbrikrev – o Gnomo – Representando a Luz;

Yoshida Sazaki – o Humano – Representando a Água;

Billy, o Escoteiro – o Halfling – Representando o Fogo;

Graver Krushnak – o Meio-Orc – Representando o Vácuo.

Eles foram escolhidos, pois eram os maiores guerreiros de suas raças, e até hoje Os Seis Elementais Japoneses são formados por um representante de cada raça. O grupo foi treinado por *Korman Skrow*, um Oni que os ensinou as artes de guerra Lemurianas e que continua até hoje ensinando os futuros representantes dos Seis.

Os Anjos atlantes entregaram para o grupo 6 armaduras mágicas, que os protegeriam das chamas infernais lançadas pelo monstro. No entanto, As primeiras batalhas só resultaram em fracasso, e Kamikaiju destruiu totalmente Tóquio-2 com uma violência sem sentido, e seguia avançando pelo país.

A batalha parecia estar perdida quando a misteriosa Ângela, a Aeon, revelou mais um segredo após anos de sua primeira aparição.

O misterioso ser revelou que no monte Fuji estavam seis grandes Mechas de Batalha protegidos por runas mágicas, que iriam ajudá-los a destruir o Kamikaiju. As seis máquinas tinham 20 metros de altura, cada um com a cor do seu elemento de origem. A coincidência era muito grande para os heróis, mas Ângela disse que tudo fazia parte

das Revelações.

Ela, com muita sabedoria, ensinou rapidamente aos seis como dominar as forças dos Mechas de batalha, até mesmo a técnica suprema da Fusão dos Robôs, onde os seis se juntavam para se tornar um enorme Guerreiro de Batalha.

A batalha contra o Kamikaiju ficou marcada na história, pois significou o fim de Tóquio-2. Hoje o que conhecemos como Tóquio-3 foi construída em cima dos escombros desta cidade. Os Seis Espíritos Elementais saíram vitoriosos da batalha e simbolizam a união das raças Semi-humanas.

A poderosa instituição existe até hoje, sendo liderada por um computador sensciente Atlante, denominado *Xord,* e continuamente defendendo Tóquio contra monstros gigantes e outras ameaças, sejam elas experiências que deram errado, antigos deuses mortos ou alienígenas com planos de dominação. Os Seis são a última linha de defesa da Terra.

Os Seis Espíritos originais não estão mais vivos há tempos, e constantemente é aberto um processo de escolha dos novos heróis. Todos eles são testados durante 6 meses por *Korman Skrow* e são submetidos a um teste final aplicado por *Xord*. A base onde estão os mechas de batalha encontra-se em uma área secreta no Monte Fuji, protegida por fortes magias de proteção.

Toy Nation INC.

Se existe uma empresa que praticamente monopoliza o mercado do entretenimento, esta é a Toy Nation INC. Dentre suas imensas coleções de brinquedos, aparatos educativos e vídeo-games, estão dois negócios que atraem pessoas de todas as idades no mundo inteiro: a venda de itens para Treinadores de Monstros e a produção de Warlords, o Cardgame mais famoso do mundo!

Sediada em Tóquio-3, a empresa foi responsável pelas inúmeras criações de métodos de captura das Feras de Bolso, como as esferas de contenção, os Discos de Domínio, os peões espirituais e tantos outros.

Além disso, ela age em conjunto com o governo japonês para organizar o Campeonato Mundial de Monfighter, onde as diversas modalidades da competição, incluindo até mesmo um torneio de Warlords, ocorrem, gerando lucros altos para a empresa, mantendo sua hegemonia mundial.

Até onde se sabe, a Toy Nation INC. foi criada no final da Segunda Era, ainda explorando certas divisões do mercado dos brinquedos, no qual se encontrava em decadência na época. Apenas depois da descoberta das Feras de Bolso a empresa conseguiu se restabelecer no mercado, ganhando o status atual, e mantendo-o depois de tanto tempo.

Talvez a única ameaça ao domínio da empresa é a misteriosa organização criminosa Ataque, que dizem ser uma das filiais da Tríade, que ataca e rouba novas espécies de monstros e tecnologia de captura das criaturas. Acredita-se que o líder desta agência tenha trabalhado na TNI,mas nada foi confirmado.

Tríade

Dentre todas as organizações criminosas do mundo, nada se compara em poder com a tríade. Começando apenas um mero bando de marginais assim como tantos outros espalhadas pelo globo, a organização rapidamente cresceu em poder graças à liderança de Vargas, sendo um líder respeitado tanto pelos seus leais servos, como os habitantes do pequeno e recém-formado país de Zaira, localizada em uma ilha próxima à Tailândia.

Os negócios da tríade abrangem todas as espécies de crimes, desde tráficos de drogas e armas, até extorsões de pessoas influentes e uma ampla rede de prostituição e terrorismo, tudo monitorado por Vargas e seus dois mais importantes generais, Razel Clauvisk e Derry Dent Ty. Além de todas essas áreas, a tríade é ainda responsável por um dos torneios de artes marciais mais violentos de Nova Gaia, o Torneio dos Guerreiros Mundiais. Acredita-se que entre os prêmios dos torneios estão grandes quantias em dinheiro e cargos na própria organização. E pelo que se sabe ninguém até hoje rejeitou uma proposta de emprego dos bandidos...

TRíADE

A ONU e algumas organizações secretas mantêm vista grossa sobre Zaira e a Tríade, tentando de alguma forma conseguir incriminar Vargas e sua organização, conseguindo até mesmo acabar com alguns empreendimentos do grupo, porém graças à engenhosidade de Vargas, nada ainda pôde ser feito para pará-los.

Vetacorp

Uma das maiores organizações do mundo, é difícil não falar da poderosa empresa sem citar seu admirado e temido dono, Lorde Veta. Com uma inteligência tão imensa quanto seu império empresarial, o misterioso lorde, cuja face e aparência estão ocultas sobre sua característica armadura, ergueu sua empresa do nada, evoluindo rapidamente em seus primeiros anos de existência. Rápido demais diriam alguns.

A Vetacorp atua praticamente em todas as áreas tecnológicas, criando novos e novos modelos de computadores, celulares e até mesmo ajudando no setor bancário (que utiliza muita tecnologia em suas transações de crédito nesta Terceira Era); no ramo das construções civis, tendo um bom retorno financeiro graças aos desastres decorrentes nas últimas décadas; e recentemente no estudo e exploração da mana, para trazer novas maravilhas para Nova Gaia.

Por baixo desta aparente boa índole da empresa, o objetivo real dos empreendimentos de Lorde Veta ainda é uma incógnita. Embora a ajuda oferecida pelo "herói" tenha sido muito bem recebida em alguns locais, sobretudo em Tóquio-3, alguns eventos trágicos causados por "aberrações" e máquinas mal programadas podem estar ligadas à empresa.

Até agora não há nada que comprovem tais ligações à Vetacorp, porém os mistérios que rodeiam a torre de Veta (veja mais detalhes sobre ela no capítulo 1) causam certo temor entre os habitantes de Tóquio-3, e em outros lugares onde a influência de Veta alcança...

Yakuza

Surgida há vários séculos, a Yakuza é a maior organização criminosa no Japão. Nenhum criminoso, por mais ralé que seja, está livre da influência

da imensa gangue, e diferente de outras máfias, a yakuza age de forma aberta, não tendo medo algum das autoridades. Nas instalações onde atuam, exibem placas com o nome e o símbolo da família. Seus membros saem nas ruas controladas pela máfia cobrando dívidas ou procurando algo mais útil para fazer.

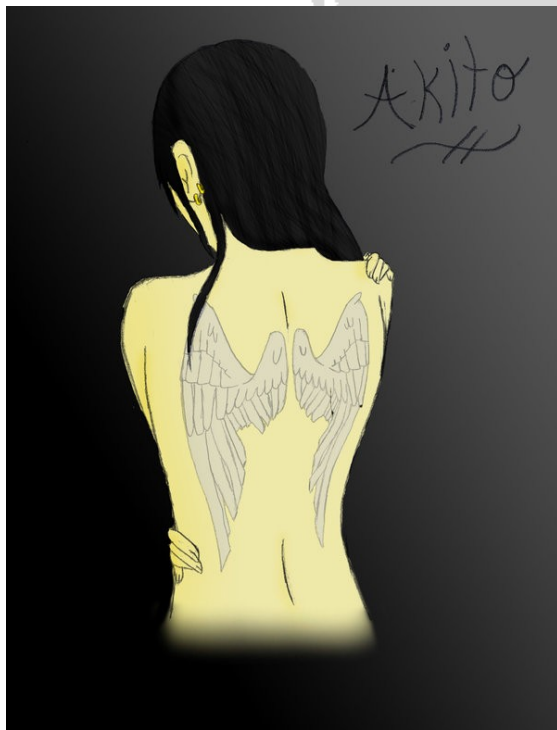
Os fatos sobre a origem da yakuza são controversos. Enquanto registros antigos afirmam que os fundadores da yakuza eram samurais dispensados do serviço durante os longos anos de paz da era edo, os próprios membros da organização dão uma versão mais "poética" de sua origem, interligando os samurais demitidos com um grupo de arruaceiros que vagavam pelas antigas províncias japonesas.

Nesta versão, os guerreiros eram adorados pelas populações mais pobres. Hoje isso existe de uma forma um tanto diferente: muitos procuram a ajuda da yakuza, mais para resolver assuntos pessoais do que proteção por si só, e estes acabam se tornando sócios da máfia, sendo muito difícil, quase impossível, de sair dela. Não importando a maneira como surgiu, a organização guarda segredos profundos até hoje. Até mesmo os membros mais altos da facção não conhecem tais segredos, sendo guardada pelos anciãos, a mais alta cúpula da yakuza.

A hierarquia na yakuza é um tanto complexa se comparada a outras máfias, devido à grande quantidade de membros que a formam. Mas se olharmos por um ponto de vista mais amplo, percebemos que essa classificação de poder ajuda a ter uma melhor organização dos negócios ilegais e garante certa autonomia para os chefes. A organização da máfia japonesa divide-se da seguinte forma:

Alta cúpula: Aqui ficam os membros mais velhos da yakuza, formando um conselho de quatro anciãos (os líderes de cada clã da organização), e mais um grupo de oito conselheiros (dois de cada clã). Na alta cúpula são decididos os assuntos que envolvem toda a organização, como casos de traição de algumas famílias, por exemplo. Reuniões da alta cúpula costumam ser raras, apenas

quando o império da máfia pode estar ameaçado;

Os clãs: Um clã na Yakuza é a junção de várias famílias. As famílias que formam os clãs possuem uma área de influência, que pode ser grande ou não dependendo do poder da família, e conseqüentemente do clã. Cada clã possui um símbolo que o identifica, e embora tenham diferenças entre si, todos cumprem as mesmas funções dentro da organização. O líder do clã é chamado de oyabun, enquanto seus filhos são chamados de wakashu. Atualmente existem quatro clãs dentro da Yakuza, mas com a constante divergência entre as famílias, nada impede que um novo clã se forme;

Famílias: São as várias famílias que formam a yakuza. As junções dessas famílias formam os clãs. Esta é a parte mais baixa da organização, em que novas famílias são fundadas, outras são fundidas, e muitas caem. Cada uma das famílias possui um nome e um símbolo, seguido do nome e símbolo do clã no qual faz parte.

Outra das características mais marcantes na yakuza é a maneira como alguns membros são identificados: uma imensa tatuagem em alguma parte do corpo, representando algum animal ou força da natureza. A princípio, essas marcas mostram apenas o poder da organização, demonstrando o quão forte eles são.

Porém, essas tatuagens são bem mais que uma demonstração de poder: elas dão poderes especiais para aqueles que a possuem. Os poderes são variados, desde grande força e agilidade até disparar rajadas de fogo, gelo, entre outras. Não se sabe como são feitas as tatuagens, sendo este um segredo guardado a sete chaves pela alta cúpula. Aqueles que desejam tal poder devem passar por um teste, em que muitos não agüentam tal façanha, mas os que conseguem garantem uma rápida ascensão na máfia japonesa.

NPCs de Destaque

Nova Gaia não se resume somente a organizações e lugares importantes. Existem pessoas únicas, que com suas características marcantes, para o bem ou para o mal, se destacam das pessoas comuns, se tornando verdadeiros ícones de idolatria e temor em todo o globo (e além!). Todos eles são apresentados abaixo, com históricos detalhados e ficha de personagem:

Arthur Lexxington 3°

Existem dezenas de homens de negócios em Nova Gaia, mas apenas um Arthur Lexxington. Ele, juntamente

com seu conglomerado de empresas, a Lexxington Corp, é responsável por pelo menos 40% dos empreendimentos na área industrial. De perfumes a material escolar, de armas a carros esporte, de canetas a submarinos nucleares, não há nada que as empresas Lexxington não construam e não vendam.

Devido ao sucesso, Artie é um tremendo caso de megalomania. Ele usa qualquer recurso a qualquer preço para conseguir poder. Mesmo achando que nada o deteria, Artie acabou achando o verdadeiro amor, e sua maior fraqueza, em Black Fox – uma ex-ninja com quem se casou.

Sócio da Sociedade Illuminati, Artie também parece temer a morte. Seus experimentos genéticos e outras perseguições intelectuais têm o enfoque de encontrar uma forma de prolongar sua vida.

Inimigo declarado do clã de sua esposa, o magnata é um vilão sem igual. Ele nunca guarda rancor contra seus inimigos e freqüentemente vê o lado positivo de cada fracasso que ele experimentou (o que chega a ser estranho para um homem com tal postura).

Porém, Arthur é capaz de atos desprezíveis, como quando ele seqüestrou dezenas de crianças para usar em suas experiências de modificação de estruturas genéticas, alterado os genes dessas pessoas sem o consentimento das mesmas, só para ter uma esquadra de criaturas antropomórficas como protetores.

Recentemente, Arthur e Black Fox tiveram um filho chamado Alexander, fato de interesse não só para as colunas sociais, mas também para Lord Obayoh, Senhor do Clã Ninja dos Kain-Kaen, no qual a esposa de artie fazia parte. Persuadido por sua esposa, Obayoh tentou levar a criança para o clã à força. Artie resistiu ao ataque com ajuda de alguns heróis, mas é fato que a ameaça ainda não acabou...

Ficha de Personagem

Características Básicas: F0, H3, R2, A2, PdF1; 10 PVs, 10 PMs; ***Vantagens:*** Patrono (Lexxington INC.), Boa Fama (entre empresários), Inimigo (Kain-Kaien); ***Perícias:*** Manipulação e Ciências; ***Desvantagens:*** Insano (megalomaniáco), Protegido Indefeso (sua esposa)

Blind Man

Não é somente em Tóquio-3 que existem heróis vigilantes e guerreiros “fantasiados”. No ocidente, mais especificamente em Nova York, também existe um herói, que ora está ao lado dos mocinhos, ora está do lado dos bandidos. Estamos falando do Blind Man, o guerreiro cego!

Vigilantes são pouco comuns dentro do território americano graças à rigorosa Lei Marcial imposta pela líder Susan Grimald. No entanto, as ações ousadas tomadas pelo misterioso herói, justamente na capital do governo americano, estão causando uma euforia que preocupa a líder da The Garden...

Blind Man à princípio lembra um samurai devido a sua postura em combate e o uso de duas Katanas em combate. No entanto sua aparência é totalmente diferente de um samurai: Suas vestimentas lembram um motoqueiro, com jaqueta e calça de couro, que parecem ser reforçadas com algum tipo de material especial, pois Blind Man já levou vários tiros em suas empreitadas e escapando praticamente ileso das situações.

Sua face apresenta traços pesados, similares as de um homem na casa

dos 35-40 anos. Mas sua principal característica, que lhe rendeu seu nome, é a bandana negra com um símbolo de uma ave em dourado que oculta seus olhos, o que torna ainda mais assustador para alguns, pois ele luta como se enxergasse a todos!

Não se sabe ao certo quais os objetivos ou mesmo a identidade de Blind Man. Pessoas que tiveram contato com ele falam de uma pessoa fria, mas que se importa com o bem estar daqueles que jurou proteger. No entanto, é fato que ele já atuou ao lado de bandidos contra instalações da Freelancers e outras organizações.

As opiniões públicas a respeito do herói são dividas: enquanto vários admiram as ações de Blind Man, que luta contra a opressão de Susan, outros mais conservadores vêem-no como um bandido exibido que deve ser eliminado a todo custo.

Ficha de Personagem

Características Básicas: F3 (corte), H4, R3, A3, PdF1; 15 PVs; 25 PMs; ***Vantagens:*** Ataque Múltiplo, Ataque Especial (Força, perigoso), Inimigo (Freelancers); ***Perícias:*** Esportes; ***Desvantagens:*** Código de Honra (dos heróis e do combate), Insano (paranóico), Má Fama, Deficiência Física (cego). ***Equipamento:*** Daikou e Nomura, as katanas de Blind Man, são armas que oferecem os seguintes poderes especiais: ambas oferecem bônus mágico +1 em Força (já incluso nas características básicas). Daikou é uma arma Espiritual, enquanto Nomura é Vorpal

Cazaru Marcellus

Nascido na Itália, mas criado no Japão, Cazaru Marcellus sempre foi um garoto sonhador e honrado, admirando os heróis que vira nas séries japonesas. Ao contrário de sua família, Cazaru sempre se empolgou com notícias sobre grandes desastres e problemas, pois sempre "era uma chance de se provar o heroísmo".

Não era sem motivo que o garoto era grande fã dos Seis Espiritos Elementais Japoneses e outros times de super heróis.

Aos dez anos, Cazaru decidiu transformar seu sonho em realidade. Entrando numa academia de artes marciais, aos poucos Marcellus se tornou altamente especializado no Tigre da Montanha, uma das 4 artes marciais do Kamjutsu (veja no próximo capítulo para maiores detalhes).

Treinando dia e noite, Cazaru viu sua grande chance com o anúncio do Projeto Kamen promovido pela LPT3. Após uma disputa acirrada, Marcellus foi escolhido como cobaia para o projeto, recebendo uma poderosa armadura prateada perfeitamente ajustável a seu corpo, lembrando muito o exoesqueleto de moscas e insetos da mesma família, e um capacete que oculta totalmente sua face, também lembrando um inseto. Através de um toque de celular, Cazaru podia se transformar no pretenso Kamen.

Realizando todo o tipo de atos heróicos, Marcellus finalmente se tornou o que queria, sendo admirado pelas pessoas assim como ele admirara seus heróis durante a infância.

Muitos diziam que o projeto Kamen teria sido apenas uma cópia dos Seis Espíritos, pois o herói realizava praticamente as funções do lendário grupo. Mesmo assim, Cazaru continuou em frente.

Hoje, quase 50 anos depois do fim do projeto Kamen (que foi abandonado depois do "desaparecimento" de Cazaru Marcellus), não se sabe o paradeiro de Cazaru. Com o crescente aparecimento de heróis similares ao do

Projeto Kamen e além, acredita-se que o próprio herói tenha criado uma organização e está dando continuidade ao projeto que realizou seu sonho.

Outros afirmam que estaria fazendo parte da Ordem da Lótus Dourada, por suas poderosas habilidades no Tigre da Montanha. Isto tudo, porém, ainda é um mistério, mas sabe-se pelo menos que Cazaru deixou um legado para toda uma geração de heróis.

Ficha de personagem

Características Básicas: F2, H4, R3, A0 (2 com seu traje), PdF0 (2 com seu traje); 15PVs, 15PMs; ***Vantagens:*** Ataque Especial (F; Poderoso e Perigoso), Ataque Múltiplo, Boa Fama, Patrono (Legião dos Defensores de Tóquio-3); ***Desvantagens:*** Devoção (proteger os mais fracos), Código de Honra (dos Heróis e da Honestidade); ***Equipamento:*** Cazaru possui uma armadura especial que lhe concede inúmeros poderes, que ele a invoca através de um toque de celular para a LPT3. A armadura Kamen, como é conhecida, oferece as seguintes características ao herói: Armadura Extra (Corte), Deflexão, e bônus de +2 em Armadura e Poder de Fogo. Para invocar a armadura, Cazaru leva uma rodada completa, e gasta 1PM (por se tratar de um serviço oferecido pela sua vantagem patrono).

Chrono Raiders

Grupos de aventureiros não são mais tão raros quanto eram na Segunda Era. Pessoas das mais diversas raças e gêneros se unem por motivos diversos. No entanto, esse grupo se formou por uma causa maior do que suas crenças e objetivos: impedir que o próprio fluxo temporal e dimensional não entre em colapso e destrua toda a realidade, como anda acontecendo nos fenômenos Eco Temporal e nas distorções dimensionais causada por Pangéia.

Os Chrono Raiders, como são conhecidos, é uma equipe reunida através das três Eras por uma entidade conhecida por eles apenas como Mestre Cronus. No começo, os integrantes da equipe possuíam diversas diferenças ideológicas, parte por causa das épocas nas quais vinham, parte pelos seus próprios pensamentos. Porém, com o tempo, todos aprenderam com Cronus e com as situações que viviam a se tolerar e se respeitar melhor, formando uma das mais inusitadas e poderosas equipes de aventureiros de Nova Gaia.

Em suas viagens, o grupo usa como veículo a nave Timeairplane, ou TAP como eles costumam chamá-la. As missões envolvem de espionagem a verdadeiras Guerras, em sua maioria para impedir transições constantes de indivíduos de uma época a outra e invasões de outras dimensões à Nova Gaia, mantendo o fluxo do tempo-espaço estável.

O grupo é formado por: Adrian, um templário medieval que honra seus compromissos como líder, embora tenha sérias crises depressivas; Kronn, um minotauro e velho amigo de Adrian, cuja vida ele poupara durante uma viagem à antiga Grécia; Ritcher, um ladino meio-elfo atrapalhado e apaixonado pela profissão; Kari, uma médica atlante da Primeira Era preocupada com o bem estar do grupo; Shade, um lemuriano sombrio, que só entrou no grupo mediante um acordo feito com Cronus, que ninguém no grupo conhece. Curiosamente ele mantém um zelo de proteção e ciúme por Kari, entrando em ocasionais conflitos com Ritcher.

Os Chrono Raiders são conhecidos apenas por certos grupos de aventureiros que os encontraram durante as três Eras, tendo seus nomes constantemente gravados e apagados da história.

Fichas de Personagem

Adrian: F3 (corte), H3, R3, A2, PdF1; 15 PVs, 15 PMs; ***Vantagens:*** Paladino, Mentor (Mestre Cronus); ***Desvantagens:*** Insano (Depressivo).

Kronn: F5 (corte), H3, R4, A1, PdF0; 20 PVs, 20 PMs; ***Vantagens:*** Minotauro, ***Perícias:*** Sobrevivência; **Desvantagens:** Código de Honra dos Heróis e Cavalheiros.

Ritcher: F2, H5, R2, A0, PdF3; 10 PVs, 10 PMs; ***Vantagens:*** Meio-Elfo; ***Perícias:*** Crime; ***Desvantagens:*** Ponto Fraco (ele é péssimo em batalha), Código de Honra dos heróis, Protegida Indefesa (Kari, Ritcher é apaixonado por ela)

Kari: F0, H5, R4, A0, PdF0; 20 PVs, 20 PMs; ***Vantagens:*** Anjo (Sua Teleportação Planar permite que ela volte à base dos Chrono Raiders), Magia Branca, voo; ***Perícias:*** Medicina; ***Desvantagens:*** Inculta (ela ainda está aprendendo os costumes terrestres), fetiche (Seu livro), restrição de poder (Comum: seu poderes não funcionam contra Répteis).

Shade: F0, H5, R5, A0, PdF0; 25 PVs, 35 PMs; **Vantagens:** Demônio (Sua Teleportação Planar permite que ele volte à base dos Chrono Raiders), Magia Negra, Pontos de Magia ExtrasX1; ***Desvantagens:*** Protegido Indefeso (Kari. Shade a considera uma irmãzinha e só não acabou de vez com Ritcher por que ela pediu para não fazer isso), Fetiche (seu cajado), Modelo especial (um par de asas não funcionais)

Daisuke Ueshiba

Daisuke nasceu no pequeno e humilde vilarejo de Eido, no Japão. O garoto ficou órfão ainda pequeno, pois seus pais morreram sob condições misteriosas: aparentemente, os pais de Daisuke foram encontrados mortos em um carro que parecia estar correndo a uma velocidade muito alta, o que é estranho, visto que NUNCA possuíram um carro. Apesar do mistério, o menino foi adotado pelo avô Ueshiba, seu único parente vivo, e cresceu ali mesmo no vilarejo, nunca saindo daquela região rural.

Ueshiba era um avô carinhoso, mas também rigoroso e versado nas artes marciais: assim que começou a caminhar, Daisuke foi treinado nas técnicas do Aikido, onde se tornou proficiente rapidamente. Com poucos anos de idade, já mostrava um domínio surpreendente, até mesmo para seu avô que, satisfeito com os resultados dos treinos, lhe ensinou técnicas muito avançadas para dominar a energia Ki que fluía em seu corpo.

A quietude e a paz que pairavam em sua vida mudariam totalmente com a intervenção de um grupo que seria seu principal inimigo durante o resto de sua vida. Enquanto voltava de um dia de pesca, sua vila fora atacada pelo grupo conhecido como Soldados do Inferno (um dos inúmeros tentáculos da Lexxington Corp.), liderados pelo ninja Dark Blade.

A princípio, Daisuke não queria lutar, pois os fundamentos ensinados no Aikido não prezam por ataque, e sim por esquiva e defesa. Não demorou muito para Daisuke cair inconsciente no lago próximo à sua vila.

No entanto, desta vez o destino sorriu para o jovem.

O próprio Daisuke não lembra muito bem do que aconteceu naquela hora. Ele lembra somente de ter sentido algo estranho, e da água ter ficado quente, quando viu um clarão que o cegou temporariamente. Enquanto estava tudo escuro, o garoto sentiu alguma coisa tomando conta dele: uma e-

nergia revigorante e poderosa, algo que nunca havia experimentado antes.

Quando deu por si, Daisuke estava empunhando uma espada magnífica, e uma sensação de êxtase tomava conta de seu corpo; A espada o havia curado, e agora providenciaria a defesa de seu vilarejo, sendo mortal contra Dark Blade.

Derrotando rapidamente seus inimigos, Daisuke salvou sua vila, mas ela estava praticamente destruída. Além disso, a espada simplesmente sumiu de suas mãos! Enquanto se espantava com o estranho fato, seu avô finalmente apareceu, demonstrando um bom estado, ao contrário da vila.

Contando o ocorrido ao seu avô, Ueshiba revelou a verdade sobre a arma: trata-se de Masamune, uma arma lendária contada através de lendas da Segunda Era no Japão. Daisuke ouvira apenas mitos pouco fundamentados, mas nunca imaginaria que a arma o escolheria como portador.

Criando um vínculo com o misterioso artefato, o garoto agora vive em tóquio-3, sob os cuidados de um amigo de seu avô, já que Daisuke acabou descobrindo que os motivos de Dark Blade e os Soldados do Inferno terem atacado sua vila era justamente a procura de Masamune.

Sempre que pensa com ênfase na arma, o artefato aparece em suas mãos, pronto para o combate contra os perigosos vilões, que podem ser tão grandiosos quanto parece...

Fisicamente, Daisuke não aparenta ser mais do que um garoto normal. Não é muito alto e é um tanto magrelo. Seu jeito gentil de tratar as pessoas, sempre muito polido e honrado, não levantam suspeitas sobre suas reais capacidades.

Estando agora em um lugar desconhecido, com pessoas desconhecidas, e descobrindo poderes desconhecidos em si mesmo, o garoto tem dificuldade em lidar com aparatos modernos e tecnologia em geral, mas é um jovem muito concentrado e disciplinado, mostrando-se bastante interessado em aprender coisas novas.

Ficha de Personagem

Características Básicas: F1, H3, R2, A1, PdF0; 10PVs, 10PMs; ***Vantagens:*** Aparência Inofensiva, Deflexão, Mentor (seu avô), Paralisia; ***Perícia:*** Esportes; ***Desvantagens:*** Código de Honra do Combate, dos Heróis e da Redenção. ***Equipamento:*** Espada Masamune (70 PE; F+2, Ataque Especial (F), Espiritual, Veloz).

Dante Valentino, Caçador de Magos

Um dos mais recentes heróis de que se tem notícia, Dante surgiu em Tóquio-3 no meio de uma batalha entre um grupo de aventureiros e uma misteriosa seita de magos, que recentemente vinha causando problemas em alguns bairros da imensa cidade. Apesar de terem vencido a batalha, obviamente, os infames vilões conseguiram escapar mais uma vez.

Após o fervor, Dante foi visto com desconfiança, pois ninguém o conhecia; além disso, ele falava um idioma complexo e atravancado, que muito mais tarde pôde ser parcialmente codificado o suficiente para descobrir uma origem inacreditável: Dante vinha de muito longe – vinha do futuro!

Segundo os relatos que o caçador relatou na LPT3, em seu futuro (cerca de 500 anos da época atual), Nova Gaia teria se tornado um planeta gelado e sem vida, graças às ações de um grupo de magos renegados de uma antiga instituição, o Arcanorum Europeu. Em seus depoimentos, Valentino

conta que dentre os renegados, dois magos chamados Hauliondrimm e Haulionriéenn, conseguiram enganar facilmente dois lordes demônios do Makai de extremo poder, roubando sua energia mágica através de intricados rituais, e captado todo esse poder no artefato conhecido como A Pedra Vermelha.

Graças a essa distorção no poder, aos poucos todos os usuários de magia, até mesmo os mais poderosos, se corrompiam no uso de seus poderes arcanos, desejando mais e mais poder. O que se seguiu foi uma guerra de proporções globais entre magos e não-magos, terminando com a vitória dos arcanos, que receberam como prêmio um planeta Terra desolado e gelado, por causa do escurecimento da atmosfera. Com poucos focos de sobreviventes não-magos, estes tiveram de se adaptar pra não morrer.

Finalizando seus relatos, Dante completou que ele teria nascido envolto de tatuagens marcadas pelo corpo, que seriam o sinal divino para que salvasse o mundo. Recebendo o treinamento adequado para enfrentar os magos que assolavam uma corrompida Gaia, Valentino se tornou o melhor, se não o único, Caçador de Magos de Nova Gaia em seu tempo. Como ele teria parado em nossa época ainda é um mistério até mesmo para o próprio Dante, que agora tenta descobrir sobre os renegados do Arcanorum Europeu e impedi-los antes que aconteça o que ocorreu em seu futuro sombrio.

Fisicamente, Dante é de estatura média (geralmente parecendo mais baixo que o real, por sempre estar empunhando seu escudo enorme). Tem os cabelos escuros e pele morena, curiosamente diferente do que se espera de alguém criado em um ambiente gelado. Entretanto, mais do que seus incomuns olhos vermelhos e pele bronzeada, o que primeiro chama a atenção em Dante Valentino é sua pele coberta por uma série de tatuagens, que costumam brilhar quando ele usa sua técnica especial chamada carinhosamente de “matamagos”.

Ainda aprendendo a lidar com os costumes e idiomas usados nos dias atuais, as pessoas comuns acham praticamente impossível entender o que o caçador de magos fala... Apesar disto, ele geralmente se mostra prestativo e disposto a ajudar – embora guarde ressalvas em relação aos magos, o que, na maioria das vezes, é recíproco...

Ficha de Personagem

Características Básicas: F1 (Esmagamento), H2, R4, A1, PdF2 (Elétrico); 20PVs, 20PMs; ***Vantagens:*** Alien* (R+1, Resistência a Magia, Armadura Extra [Frio}, Inculto), Aliado e Parceiro (Escudo Hiurey*), Ataque Especial (PdF, Perto da Morte, Poderoso); ***Perícias:*** Investigação e Sobrevivência; ***Desvantagens:*** Código de Honra (do Combate, do Caçador e da Gratidão), Devoção (impedir que o "Holocausto" ocorra nesta época), Insano: Fantasia (acredita piamente ser filho dos deuses...), Interferência Mágica.

*Apesar de ser um humano normal para sua época, Dante vem de um futuro tão distante que é considerado um Alien se comparado com um humano da época atual.

Escudo Hiurey: F0, H0, R2, A5, PdF0, 30PVs, 10PMs; ***Vantagens:*** Aliado e Parceiro (Dante), Armadura Extra (Magia) **, Pontos de Vida Extras x2; ***Desvantagens:*** Código de Honra da Gratidão, Devoção (recobrar sua honra, servindo a Dante), Maldição (-2; É condenado a ter a alma eternamente presa ao escudo).

**A Armadura Extra foi comprada como se fosse um poder para uma armadura mágica (pág. 1d+121 do Manual 3D&T Alpha), por 3 pontos.

O último grande ato de Dante Valentino em sua época natal foi derrotar um dragão-mago muito poderoso e terrível, chamado Hiurey. Entretanto, Dante não precisou matá-lo: o dragão, nos últimos instantes de sua vida, reconhecendo todo o mal que fizera em sua existência, conjurou seu último feitiço poderoso sobre o próprio corpo, e por fim se matou. Com este ato, Hiurey prendeu sua alma a uma porção de seu corpo físico – a omoplata esquerda, pra ser mais exato – tornando-se o escudo perfeito para a empreitada do caçador de magos: o Escudo Hiurey. Com a conquista deste poderoso artefato, Dante recebera a oportunidade de finalmente fazer aquilo que fora treinado a vida inteira para fazer.

Derrington Syd

"Como é possível que um dos homens mais conhecidos desse século esteja tão envolvido em mistérios?" Esta é uma das perguntas que os alunos da Freelancers fazem a si mesmos quando pensam em Derrington Syd, o homem que transformou a agência numa verdadeira potencia nos últimos 20 anos. Sua historia é confusa e nebulosa: ninguém sabe de onde ele veio e sua idade real. Assim como o detetive espiritual Shion, ele parece estar na terra há bastante tempo.

Reza a lenda que derrington conseguiu evitar um confronto entre humanos e os drows (até então desconhecidos do restante do mundo), usando de feitiços poderosos nunca vistos na face da terra. Mais tarde, após os estudos de alguns sábios arcanos experientes, confirmaram que os tais feitiços de syd eram seu poder arcano latente, que na época estavam em expansão.

Após o combate (que, diga-se de passagem, ele lutou sozinho contra mais de 100 inimigos), Syd saiu vitorioso e, em honra a sua bravura nesse incidente, o antigo diretor da Gênesis, Toto hibike, elegeu Syd líder da futura agência Freelancers, que se expandiria para todo o mundo.

Nos anos seguintes, Syd tornara a Freelancers mais famosa e diminuiu os atritos que tinha com a ONU, a partir de novas metas como a instrução civil e o desenvolvimento dos meios clínicos e farmacêuticos, o que é ótimo devido ao aumento da população com organismos

não humanos. A partir de suas decisões, outras agências foram instaladas ao redor do mundo, fazendo novos aliados, e principalmente novos inimigos.
Syd é uma pessoa absurdamente dedicada ao trabalho. Com o sucesso da freelancers, Derrington se preocupa com o bem-estar de todos os seus subordinados, encarando todos os problemas da agência sem muitos alardes. Ele sabe muito bem que possui inimigos dentro da organização, inimigos que ele está pronto a enfrentar.

Ficha de Personagem

Características Básicas: F2(Corte), H5, R3, A2, PdF3 (Elétrico); 15 PVs, 25 PMs; ***Vantagens:*** Meio-Dragão, Adaptador, Imortal, Patrono (freelancers), Pontos de Magia Extra; ***Perícias e Especializações:*** Idiomas, Ocultismo, História e Religião; ***Desvantagens:*** Código de Honra dos Heróis, Devoção (proteger e cuidar da Freelancers).

Fagner Ferreira

Atual líder da Armada, Fagner é uma figura de grande prestígio dentro e fora de sua agência, inclusive em seu país de origem, o Brasil. Mas até alcançar um lugar tão alto, o carismático líder teve de lutar muito, tanto no sentido figurativo como no sentido real da palavra.

Vindo de uma família pobre em São Paulo, Fagner provou ser um símbolo de determinação desde a infância, se esforçando de todas as maneiras para entrar no colégio militar, e ter uma chance melhor na vida. Agindo com seriedade e honra, o "escoteiro" como era chamado por alguns, o futuro líder da armada recebeu grande prestígio quando atuou nas forças tarefa de São Paulo, e logo depois no esquadrão de segurança nacional

Anos mais tarde, seus esforços em pacificar a América do Sul o fizeram ser chamado para juntar-se à Armada, subindo rapidamente de patente até a liderança, na qual está há cerca de 30 anos. Fagner é uma pessoa carismática e está sempre de bem com a vida, sempre deixando as situações mais complexas simples de serem resolvidas.

O simpático líder ensina que nem mesmo os piores obstáculos colocados pela vida podem deter seus objetivos, falando sobre suas histórias de vida como exemplo. Fagner não chega a se envolver diretamente em combate, preferindo liderar seus esquadrões e oferecer apoio médico com seus poderes de cura, adquiridos sob circunstâncias ainda misteriosas.

Ficha de Personagem

Características Básicas: F0, H3, R3, A2, PdF1 (perfuração); 15 PVs, 15 PMs; ***Vantagens:*** Patrono, Genialidade, Magia Branca; ***Perícia:*** Investigação; ***Desvantagens:*** Código de honra dos Heróis e da honestidade.

Gaspion, Detetive Espacial

Na Terceira Era de Gaia, embora o desenvolvimento tecnológico e arcano tenha sido amplamente expandido, o mesmo não pode se falar do desenvolvimento espacial, que exceto pelos Mechas de Classe 1, ainda está evoluindo aos poucos. Esta evolução permitiu a entrada de alguns povos extraterrestres, causando problemas e melhorias

ao nosso planeta.

Para evitar novos problemas neste âmbito, a Freelancers em conjunto com a Legião dos Protetores de Tóquio-3, criaram a ODIN - Organização de Defesa Intergaláctica Nyybo -. O nome Nyybo é uma homenagem a um Zanarkande de mesmo que nome que salvara a gênese de um atentado em tempos passados. Agora com a nova, e ainda pouco conhecida, organização, um agente foi escolhido para patrulhar a Terra e arredores à procura de pistas sobre bandidos e aliados Aliens. Seu nome é Gaspion.

O agora conhecido Detetive Espacial Gaspion encara diversas missões pela ODIN atrás de ameaças alienígenas para destuir, tendo como principal inimigo Vernak, o Senhor do Caos. Às vezes Gaspion tem ajuda de aventureiros, mas a maioria do tempo luta sozinho.

Seu arsenal e equipamentos são tão avançados que se acredita que apenas Lorde Veta teria um poderio equivalente. Correriam boatos à boca miúda que o próprio Lorde estaria oferecendo sua tecnologia para ODIN, mas nada fora comprovado até agora.

Quando está na matriz secreta da ODIN, Gaspion é assessorado pela simpática andróide Mila, que está sempre advertindo o detetive pelas suas imprudências, e principalmente pela bagunça de seu quarto na agência. Apesar de "chata", mila se importa muito com seu chefe, preocupando-se muito quando Gaspion sai em missões.

Ficha de Personagem

Características Básicas: F2, H3, R3, A2, PdF0; 15 PVs, 15 PMs; ***Vantagens:*** Ataque múltiplo, Aliado (Mila e Armadura de Combate), inimigo (Aliens), Parceiro (Armadura de combate), Patrono (ODIN - Organização de Defesa Intergalatica Nyybo); ***Perícias:*** Máquinas e Investigação; ***Desvantagens:*** Código de Honra dos heróis, Protegido indefeso (Mila).

Armadura de combate (16 pontos): F4, H0, R4, A3, PdF2; 20 PVs, 20 PMs; ***Vantagens:*** Deflexão, Sentidos especiais (visão de raios-x, visão aguçada), Arma Mágica (ataque especial), Aliado e Parceiro (Gaspion); ***Desvantagens:*** Bateria.

Mila (8 pontos): F2, H1, R1, A1, PdF0; 5 PVs, 5 PMs; ***Vantagens:*** Andróide, Aliado (Gaspion), Patrono (ODIN); ***Perícia:*** Máquinas; ***Desvantagens:*** Bateria, Código dos heróis.

Nelumina

A história por trás deste ser é um mistério infindável. Ninguém sabe (ninguém?) de onde ele veio ou quais são seus objetivos, mas uma coisa é certa: nelumina é uma figura assombrosa, causando indagações para uns, e pânico para muitos.

Nelumina não costuma aparecer com freqüência, logo a mídia não possui informações sobre ele, e nem têm muito interesse no assunto. Para eles, é apenas uma lenda para assustar crianças pequenas. No entanto, pesquisadores e heróis tentam descobrir suas origens secretamente, sabendo do perigo que ele pode apresentar. Graças a esse esforço, algumas informações à seu respeito foram coletadas.

Nelumina é uma pessoa alta e esguia, de ombros largos e braços finos. O pano branco que cobre o ombro e parte do braço esquerdo se destaca em meio às vestes negras que lembram um cidadão da época medieval. A espada que carrega na cintura, também negra, carrega símbolos arcanos na lâmina,

constantemente luminosos.

O rosto apresenta traços finos e delicados, e o cabelo prateado e curto, bagunçado com o movimento dos ventos. Um olhar atento permite ver os olhos delgados e sem vida, e orelhas levemente pontiagudas. Um leigo poderia dizer que nelumina é um elfo ou um meio-elfo, mas a verdade pode ser mais surpreendente do que se imagina.

Nelumina é um anjo.

Biólogos e estudiosos sobre a fisiologia de humanos, semi-humanos e outras criaturas contestam que certos "dons" que o vilão possui na verdade são características comuns entre os atlantes, que também são chamados de anjos. Outro fato é seu nome. No idioma atlante, nelumina significa "menino iluminado", o que explicaria as poderosas habilidades possuídas pelo vilão.

Os habitantes do antigo continente afundado negam com todas as forças a origem de nelumina. "Os atlantes alados nunca possuíram asas negras! e nunca possuirão enquanto nosso povo manter sua bondade e sua honra!" alegam alguns deles.

De fato, nelumina possui muita das características dos atlantes, como invulnerabilidade a ataques elétricos e sônicos, teleportação para outros planos (onde dizem ficar quando não está agindo em nosso mundo) e capacidade de lançar magias usadas somente por servos de entidades bondosas.

Mas sua característica principal, que mostra a mácula em seu sangue são suas asas, negras como as asas de um corvo. Aparentemente, sua forma horripilante causa medo em pessoas fracas, afugentando-as ou enlouquecendo-as.

Dos poucos que tiveram coragem suficiente para enfrentá-lo, não tiveram chance, e não conseguiram sequer arrancar uma palavra dele. Seus objetivos não são claros, mas sua última ação foi horrível: segundo testemunhas (ainda não confiáveis por algumas autoridades), nelumina foi responsável pela libertação de oro, um perigoso lemuriano selado há milênios pelos antigos habitantes de gaia, e pelo assassinato de várias mulheres na região próxima a kyoto, para saciar a fome de outro perigoso demônio: Orochi.

Aventureiros até hoje estão à procura de nelumina, mas para cada nova pista, novas e confusas teorias a seu respeito são feitas. Afinal, o que o menino iluminado planeja?

Ficha de personagem

Características Básicas: *F3, H5, R4, A2, PdF2, 20 PVs, 40PMs;* ***Vantagens:*** *Anjo, Deflexão, Magia Negra, Magia Branca, Poder Oculto, Pontos de magia Extras X2, Vôo; Devoção (ainda é um mistério...), Insano (paranóico e Depressivo) e má fama;* ***Magias conhecidas:*** *Ataque mágico (luz), Arpão, Cancelamento de magia, Cegueira, Cura mágica, Cura de maldição, Cura para os mortos, Detecção de magia, Desvio de disparos, Feras de Tenebra, Força mágica, Lâmina d'água, Pânico, Pequenos desejos, Proteção mágica.*

O Poderoso Lorde Veta

"-O Victor? Ah, ele era um cara comum. Tinha espinhas, gostava de videogame... bom, talvez não fosse tão comum assim. Ele vivia enfurnado no meio daquele notebook, assistia um monte de desenhos e seriados estranhos e jogava uns jogos esquisitos, que tinha uns termos mais complicados ainda... Às vezes ele começava a rir do nada, como se alguém tivesse contado alguma piada... mas ele estava sozinho!

Pensando melhor, ele era um

cara bem estranho sim. Ninguém falava direito com ele, e ele insistia em ficar usando aquelas roupas ridículas... De vez em quando os caras do time de beisebol davam umas, como era mesmo que eles chamavam? "Chacoalhadas" nele; e tiravam sarro da cara dele toda a hora.

Era só o victor estar num canto mexendo no seu computador que daqui a pouco apareciam alguns garotos tirando sarro... Só porque era gordinho e não gostava muito de falar com as pessoas. Talvez as únicas pessoas com quem falava mesmo era o "pessoal do fórum", uns outros aficcionados que nem ele, que só se conheciam pela internet.

As vezes dava pena dele, mas ele não fazia nada para os garotos pararem... quer dizer, teve um dia em que os garotos "chacoalharam" ele demais – o nariz dele até sangrou; e sabe o que ele fez? Chamou a mãe no colégio! Quem é que chama a mãe no colégio pra resolver uma coisa dessas? Depois disso, tenho que concordar com os garotos, ele era um fracassado mesmo! Aí então nunca mais ouvi falar dele. Já se passou tanto tempo... o que será que ele deve estar fazendo da vida?"

- Depoimento de uma ex-estudante da rede estadual de ensino de Tóquio-3, retirado das anotações particulares de Shion, o investigador sobrenatural.

O garoto Victor fora dado como desaparecido alguns meses depois do fato ocorrido. Ficava trancado o tempo todo em sua casa após ter brigado com uns garotos no colégio e um dia simplesmente sumiu, sem dar sinal algum.

Na verdade, o garoto é um grande gênio, talvez uma das pessoas mais inteligentes de Tóquio-2 (e depois tóquio-3), ou do mundo. Depois de ter sido humilhado ao máximo, excluindo qualquer possibilidade de possuir uma futura vida social, ele se enfurnou no seu quarto e preparou seu plano: iria se vingar. Não só dos garotos do beisebol, ou do pessoal do colégio, que viviam rindo dele, *mas de todo o mundo*.

E ele o fez.

Com duas semanas de estudo, Victor já tinha terminado todos os esboços; com um mês e meio, seu quarto já estava uma escaramuça de máquinas Recon, produzidas somente em Atlântida, de solda digital e ligas de titânio-diamantino, o metal mais duro e leve que se tem notícia. Com três meses de trabalho desgastante e praticamente sem pausas lá estava ela.

Era linda e perfeita. Toda força e imponência. A melhor armadura robótica de batalha que ele já tinha visto.

Mas faltava alguma coisa: energia. Suficiente para alimentar a armadura. Alguma fonte de energia que não se esgotasse e que oferecesse algo a mais.

Magia.

No exato instante em que Victor pensou nesta palavra, os olhos da entidade demoníaca brilharam. Havia alguém que necessitava de poder mágico. E desejava usar este poder para fazer o mal. Tudo o que ele queria. A partir de então, foi uma simples questão de fazer contato...

Anos mais tarde, um homem surgiu, e com ele um império. Seu nome ou aparência verdadeira ninguém sabe – ou deveria saber. Ele é conhecido apenas como "Lorde Veta", o homem trajado em aço. O primeiro grande ato de que se tem notícia sobre o misterioso homem foi a compra de uma das maiores empresas de tecnologia e comunicações do mundo.

Daí para a construção de uma das maiores corporações de Tóquio-3, a Vetacorp, foi um processo rápido – *rápi-*

do demais – diriam alguns (veja Vetacorp na parte de organizações neste mesmo capítulo para maiores detalhes).

As verdadeiras motivações de Veta permanecem uma incógnita para todos. Uns acham que ele pretende se candidatar à presidência de Tokyo-3; outros, que ele quer na verdade, controlar toda Nova Gaia em todos os aspectos. Ele ainda possui alguns "generais" fiéis, que parecem obedecer cegamente a todos os seus comandos.

Sempre que aparece em público, Veta é visto trajando uma armadura robótica de batalha completa, que não deixa nenhuma parte de seu corpo exposta. Seu capacete tem um visor com o formato de uma letra "V" estilizada. Imagina-se que seja um homem muito forte, pelo porte da armadura; mas sabe-se apenas que ele é um hábil utilizador de magia.

Ficha de Personagem

Com o traje de batalha: F2, H2, R4, A6, PdF4; 20PVs, 20PMs; ***Vantagens:*** Adaptador, Armadura Extra (Corte, Perfuração, Esmagamento, Elétrico), Ataque Especial (PdF), Deflexão, Genialidade, Resistência à Magia, Riqueza, Sentidos Especiais (Infravisão, Radar, Visão de Raio-X), Tiro Carregável, Toque de Energia (Elétrico), Vôo; ***Perícias:*** Ciências, Crime e Máquinas; ***Desvantagens:*** Assombrado (lembranças de seu passado como gordinho fracassado), Insano: Obsessivo (vingar-se de todos os que o humilharam, de maneira lenta e minuciosa), Ponto Fraco (seu passado - não que alguém ainda o tenha descoberto...); ***Equipamento:*** Traje de Batalha (Armadura Especial. Oferece as seguintes vantagens: Armadura Extra, Ataque Especial [PdF], Deflexão, Resistência à Magia, Sentidos Especiais, Tiro Carregável, Toque de Energia, Vôo)

Sem seu traje de batalha - o que é algo verdadeiramente difícil de ocorrer: F0, H0, R2, A1, PdF1; 10PVs, 10PMs; ***Vantagens:*** Adaptador, Genialidade, Riqueza; ***Perícias:*** Ciências, Crime e Máquinas; ***Desvantagens:*** Assombrado (lembranças de seu passado como gordinho fracassado), Insano: Obsessivo (vingar-se de todos os que o humilharam, de maneira lenta e minuciosa), Ponto Fraco (seu passado – não que alguém ainda o tenha descoberto...).

Shion, o maior detetive do mundo

Shion sempre fora uma figura notável em Tóquio-3, sempre aparecendo, mesmo que com pequenas intervenções, nos maiores acontecimentos da cidade. É considerado inegavelmente o melhor do seu ramo, dedicando-se especialmente a casos sobrenaturais, ou que envolvam mutantes e seres de outras raças.

Pessoalmente, Shion é determinado, enxerido, e desconfiado – atributos básicos para alguém que segue sua carreira. É também extremamente perspicaz e tem raciocínio e memória

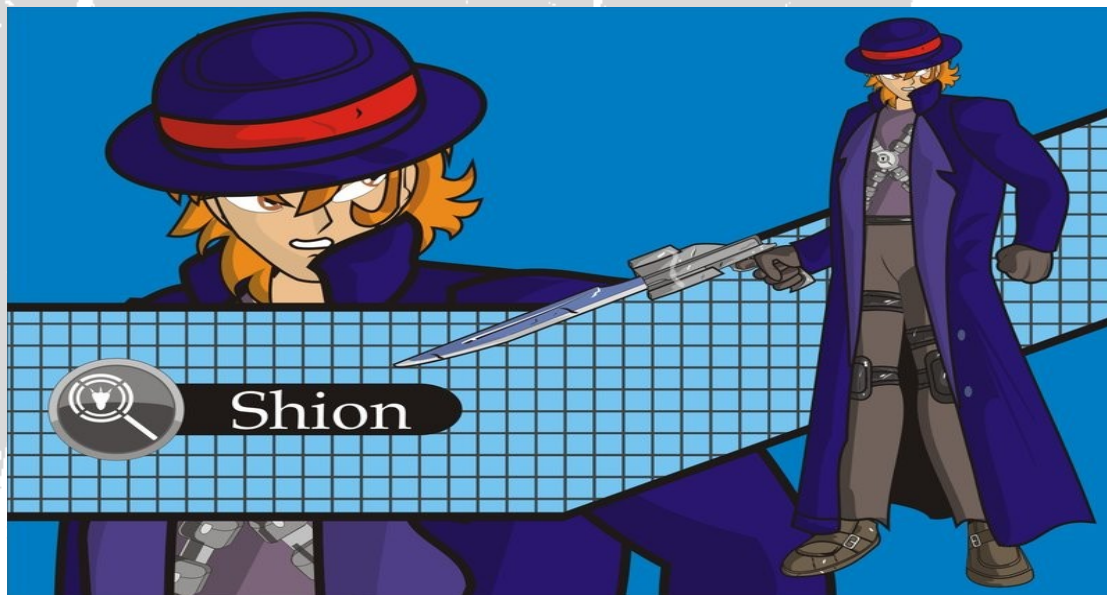
muito aguçados. Apesar destas características, ele também é conhecido por sua extrema falta de confiança nos outros, muitas vezes se armando “só como precaução” contra seus companheiros.

Sua “sinceridade” também é muito comentada por aqueles que já fizeram parcerias com ele: dizem à boca pequena que somente por causa de sua língua afiada, um esquadrão inteiro de heróis já se desmanchou. Outro aspecto interessante é sua mania de falar indefinidamente quando quer explicar alguma coisa, chegando até a ser cômico vê-lo irritado quando interrompem-no em alguma conversação desnecessária.

Apesar de ser sempre muito citado, pouco se sabe sobre sua vida pessoal. Alguns teorizam que ele seja um mutante, visto que possui um fator de cura acelerado; os depoimentos conseguidos com alguns heróis e profissionais do ramo de investigação que já batalharam ao seu lado, entretanto, são muito fragmentados, nunca levando a uma linha de pensamento concreta.

A verdade é que Shion pertence a uma antiga e rara raça, parecidos com humanos os em todos os aspectos, exceto por um detalhe: eles não podem morrer, a não ser que lhes arranquem a cabeça! Por este motivo, Shion pôde se aprimorar por muitas décadas no seu ofício (digamos que, quando encontraram A Chave ele já estava na Terra há um bom tempo...), tornando-se um verdadeiro banco de dados ambulante (ele é o tipo de cara que revira o seu lixo!).

Shion sabe de muitos segredos sobre muitas pessoas, e com certeza se tornaria rico se os espalhasse para os ouvidos certos... Mas obter destaque ou grandes posses é algo que o detetive não quer, ou deixou de querer. Afinal de contas, um serviço realizado pelo “maior detetive do mundo” não costuma sair barato!

Atualmente, Shion tem um escritório comum onde não costuma passar muito tempo, localizado no bairro de Nerima. Neste escritório pode-se encontrar Rachel, sua fiel secretária, quem costuma agendar as reuniões com os clientes (por motivos de segurança, Rachel nunca fala diretamente com eles ou se informa de qualquer coisa a respeito dos casos que seu chefe assume).

Shion sempre tenta evitar batalhas, mantendo a distância quando se mete nelas. Sua arma é a *gunblade*, uma espécie de pistola de grande calibre com uma lâmina retrátil, funcionando também como espada, para combates corpo-a-corpo. É geralmente visto trajando um grande sobretudo e chapéu azuis, além de um colete de utilidades, que leva o símbolo de sua agência no centro: uma lupa estilizada.

Ficha de Personagem

Características Básicas: F1 (Corte), H5, R3, A2, PdF4 (Perfuração); 15 PVs, 15 PMs; ***Vantagens:*** Ataque Especial (PdF, Preciso, Poderoso, Teleguiado), Boa Fama, Deflexão, Imortal, Memória Expandida, Sentidos Especiais (Visão Aguçada, Audição Aguçada, Ver o Invisível), Tiro Carregável; ***Perícias:*** Ciências, Crime, Idiomas, Investigação, Máquinas, Manipulação; Insano (Paranóico).

Shiro Musashi e Yukina Musashi

O conto das espadas Masamune e Muramasa é passado através de gerações por mitos e histórias. O que poucos sabem é que a lenda das duas espadas é verdadeira, e uma delas, a Masamune, já encontrou uma aliança em Daisuke Ueshiba. E quanto a Muramasa? O que teria ocorrido com a espada irmã de Masamune? Curiosamente, a história de seu atual portador é tão parecida com a de Daisuke quanto se imagina...

Fazer parte de uma família de lutadores não é nada fácil, principalmente quando você não se interessa pelos tatamis e pelo Gi. Essa é a maior sina de Shiro Musashi. A família Musashi é bastante conhecida por sua tradição no mundo das lutas, mesmo que não tenha ligação genética alguma ao lendário samurai Miyamoto Musashi.

O patriarca da família, Yotomo Musashi, foi o último campeão do Torneio do Imperador das Lutas, e seus dois irmãos mais velhos, Toguro e Hiro, são campeões do Torneio do Rei dos Punhos de Aço. Até mesmo a irmã mais nova de Shiro, Yukina, é campeã do Torneio de Artes Marciais de Tóquio-3.

O fato de Shiro não se interessar pelo mundo das lutas, preferindo ficar dentro de seu quarto atuando como Hacker, causavam diversos atritos e constrangimentos entre ele e sua família, sobretudo seu pai e os dois irmãos mais velhos. Apenas Yukina e sua mãe, Chizuru, lhe davam apoio, ainda que o obrigassem a treinar kendo diariamente... Sua vida poderia continuar assim se o destino não quisesse bater em sua cara (literalmente).

Certa vez, enquanto Shiro e Yotomo discutiam novamente sobre seguir ou não o caminho das lutas, o Dojo dos Musashi fora atacado por um misterioso grupo de ninjas. Embora a família tivesse força suficiente para deter o avanço inimigo, Yotomo concordou com Shiro em levar sua mãe e irmã o mais longe possível dali.

Porém, a fuga seria breve. Cercado por um grupo de ninjas fortíssimos, Shiro e sua família não tiveram chance. Para salvar a vida da filha, Chizuru acabou sendo empalada pela afiada katana de um dos ninjas. Esta seria a gota d'água para Shiro. Com um brilho furioso nos olhos, a velha espada de madeira do garoto de repente tomou uma forma completamente diferente, com uma lâmina avermelhada no lugar da madeira.

Os relatos do que ocorreu em seguida são confusos. Yukina afirma que Shiro partiu para cima do grupo

sem hesitação, acabando com todos os ninjas à sangue frio. O estado de frenesi de Shiro ainda durara algumas horas antes de cair inconsciente no chão, e a lâmina voltar à velha forma de madeira. O garoto despertou no dia seguinte, preocupado com o estado de sua mãe. Apesar de Chizuru estar gravemente ferida, ela iria sobreviver, para o alívio de Shiro.

Ao relatar à seu pai o que o ocorrera na última noite, Yotomo revela o segredo da família à Shiro, o que para ele fazia sentido pelo fato do pai querer tanto que ele fizesse parte do mundo das lutas: a família Musashi é guardiã de Muramasa, a espada da fúria, e que os ninjas que o atacaram faziam parte do clã Hakkeshu, uma família rival dos musashi cujo objetivo é obter a espada e alimentar o poder de seu mestre, Orochi.

Apesar da relutância em aceitar, Shiro agora é o atual portador de Muramasa. Como a espada ainda é forte demais para ele, Yukina decidiu acompanhá-lo para evitar que o irmão caia em fúria toda vez que utilizar a espada, evitando futuras tragédias (foi inclusive Yukina que tratou dos ferimentos de sua mãe e deixou shiro inconsciente da primeira vez). Os dois agora viajam pelo Japão, procurando pistas sobre o Hakkeshu e sobre o portador da outra espada, Masamune.

Fichas de Personagem

Shiro Musashi: F1, H3, R2, A2, PdF0; 10 PVs, 10 PMs; ***Vantagens:*** Aliado (Yukina), Genialidade; ***Perícia:*** Máquinas; ***Desvantagens:*** Protegida indefesa (Yukina), Má Fama (é conhecido na internet como Hacker); ***Equipamento:*** Murasama (90 PEs; F+2, Espiritual, Vorpal, Veloz e Venenosa. Maldição: Fúria de Guerra).

Especial: a Murasama se assemelha a apenas uma arma de madeira como as de treino de Kendo (nessa forma ela possui apenas o Bônus de +2), mas quando seu poder é despertado, ela se torna uma Katana de Lamina vermelha e com todos os poderes ativos. Entretanto, a Murasama é uma arma maldita: toda vez que ela é empunhada o usuário deve fazer um teste de Resistência-1 para não entrar em estado de fúria (recebendo os malefícios da Desvantagem de mesmo nome)

Yukina Musashi: F2, H3, R2, A1, PdF0; 10 PVs, 10 PMs; ***Vantagens:*** Aparência Inofensiva, Magia Branca, Clericato; ***Perícia:*** Esportes; ***Desvantagens:*** Fetiche (uma colar de Contas Sagrados).

Veiga, Clauvisks e Derry Dent Ty, os Líderes da Tríade

Estes são os líderes máximos da perigosa organização conhecida como Tríade, pois eles simplesmente fundaram o grupo e o tornara o império criminoso que é hoje. Não há nada que se faça dentro da organização que não seja de conhecimento dos três, principalmente Vargas, o mais poderoso dentre os fundadores. Embora nem sempre os líderes concordem com certas ações tomadas entre si, as decisões finais são sempre feitas em conjunto.

Razel Clauvisks é um elfo sociopata e sanguinário. Desde a época do Exílio dos Semi-Humanos, Clauvisks agia como um assassino fiel aos seus contratantes, sendo temido por diversas raças durante a Segunda Era. Suas habilidades com magia elemental combinadas com suas maestrias militares comuns entre os elfos, o tornavam um exímio lutador. Com a volta das raças para Gaia, Razel se sentiu um tanto deslocado de seus iguais. Procurando uma nova motivação, acabou por participar de

vários crimes e torneios ilegais, sendo chamado pelo próprio Vargas para liderar a futura Tríade, sendo hoje um de seus braços direitos.

Derry Dent Ty é um Kemono com traços de tigre. Ele poderia ter sido como qualquer outro Kemono comum em sua tribo na Tailândia, se não fossem duas características únicas: a força muito acima da média para qualquer Kemono, e sua ferocidade fora dos padrões de sua tribo. Estes foram os fatos suficientes para Derry entrar no mundo das lutas, provando ser um combatente brutal com seu estilo único de Muay Thay. Cansado dos torneios legais e procurando mais brutalidade, Dent Ty seguiu para as lutas ilegais, e logo em seguida fundando a tríade com Vargas.

Nada se sabe sobre Vargas. Do pouco que é conhecido sobre ele, sabe-se que participou de diversos conflitos mundiais ao lado de figuras como Derrington Syd e Fagner Ferreira. Após estes anos como um aliado de guerra destes (e outros) heróis, ele se afundou no mundo do crime, crescendo em fama e poder. Logo após fundar a tríade, Vargas liderou sua organização contra uma ilha próxima à Tailândia, fundado seu próprio país, ainda que não reconhecido pela ONU, Zaira. Relatos recentes dizem que Vargas teria recebido grandes poderes ao se aproximar de um corpo celeste que caiu em seu território.

Os líderes da Tríade possuem diversos segredos sobre seus passados, e os poucos que tentaram desvendá-lo pagaram muito caro...

Fichas de Personagem

Razel Clauvisks: F3(corte), H5, R2, A1, PdF2 (perfuração); 10 PVs, 10 PMs; ***Vantagens:*** Elfo, Arena (As Bases da Tríade), Patrono (Tríade), Magia Elemental; ***Perícias:*** Esportes e Crime; ***Desvantagens:*** Insano (Homicida), Má Fama.

Derry Dent Ty: F5(Esmagamento), H3, R5, A2, PdF0; 25 PVs, 25 PMs; ***Vantagens:*** Kemono, Patrono (tríade), Ataque múltiplo, Energia Extra, Arena (Bases da Tríade), Membros Elásticos; ***Perícia:*** Esportes; ***Desvantagens:*** Código de Honra do combate, Má Fama.

Vargas: F3, H6, R5, A2, PdF3; 25 PVs, 25 PMs; ***Vantagens:*** Regeneração, Riqueza , Telepatia , Sentidos especiais (todos), Teleporte; ***Perícias:*** Crime e Manipulação; ***Desvantagens:*** Monstruoso, Modelo especial, Má Fama.

Vernak, Senhor do Caos

Os arianos sofreram muitas perdas no fim da Primeira Era com a invasão dos Alaris ao seu mundo. Eles lutaram bravamente, mas não resistiram ao poder do antigo império. Um dos que lutaram bravamente pelo seu mundo foi Vernak, um dos generais mais respeitados de Ares. Vencido, escravizado e aprisionado, Vernak praguejou vingança contra os Alaris, mas principalmente com o povo que traiu seu mundo: Gaia.

Com Ares aos poucos se recuperando dos desastres passados, Vernak, agora se auto-intitulando como Senhor do Caos, começou aos poucos organizar um exército de Arianos para invadir e destruir Nova Gaia como vingança por sua “traição”. E caso também encontrem os Alaris, ele não terá piedade contra aqueles que tanto o humilharam...

Vernak lembra muito um Lemuriano (fato também presente em muitos arianos de gerações mais recentes), com asas coriáceas similares as de um morcego gigante, chifres pequenos e cascos iguais aos de um minotauro ao invés de pés. Sua pele é avermelhada e seus olhos são brancos por completo,

assim como os cabelos, lhe dando uma aparência assustadora para os habitantes de Nova Gaia.

Ficha de Personagem

Características Básicas: F3, H5, R5, A4, PdF3; 25 PVs; 25 PMs; ***Vantagens:*** Alien (Ariano: A+1, Armadura Extra Fogo, Inculto), Arcano, Imortal II, Elementalista (Fogo e Espírito), Vôo; ***Desvantagens:*** Devoção (destruir os Filhos de Gaia), Insano (Homicida), Ponto Fraco.
Especial: Ao ser morto Vernak retorna a vida como um Monstro de 30m em escala Sugoi, mas nessa forma ele apenas faz ataques normais e sem magia.

Watsuki Harurashi

Este é o famoso jornalista responsável pelo crescimento do jornal New Tókio News, o transformando na potência jornalística que é hoje. Suas matérias sobre a até então misteriosa Chave e outros fenômenos sobrenaturais sempre chamaram a atenção dos curiosos leitores, que acabam por se fazer certas perguntas: como ele sabe sobre todas estas coisas? E como ninguém o silenciou até hoje? As respostas talvez possam ser encontradas no passado do jornalista.

Antes de se tornar um renomado jornalista, Watsuki era um sargento do exército japonês. Por anos harurashi serviu com honra ao seu país, cumprindo ordens sem se queixar, e recebendo as honras de seus méritos.

No início da Terceira Era, quando houve um aumento significativo no caso de fenômenos sobrenaturais, um destacamento liderado pelo próprio Watsuki fora mandado para investigar uma região no sul do Japão, onde estaria havendo uma série de assassinatos envolvendo moças jovens e virgens.

Ao investigar a fundo o caso, o destacamento de Watsuki foi morto sem piedade. Aterrorizado, o ex-membro do exército só ouvira sussurros em sua mente durante um bom tempo: Orochi.

Traumatizado e paranóico, Harurashi fora dispensado do serviço militar por invalidez. Após alguns anos, ele começou sua carreira como jornalista, fazendo matérias sobre suas experiências de vida aterrorizantes, além de revelar fatos sobre a Chave.

Com o anúncio do artefato anos depois, Watsuki se tornou publicamente famoso, acompanhando minuciosamente os fatos que se seguiram durante a nova era da humanidade e além: a terceira guerra mundial, a descoberta das feras de bolso, as disputas diplomáticas dos Semi-humanos, e muitas outras.

Mas um fato que intriga a muitos é que (dizem) watsuki nunca saiu de casa desde sua demissão no exército, sendo motivo de curiosidade para alguns (o jornalista não dá entrevistas devido à sua paranóia).

Há cerca de 150 anos atrás, Watsuki foi misteriosamente morto, como relataram alguns jornais. As causas da morte até hoje não são precisas: testemunhas afirmaram que o encontraram em estado catatônico em frente à tela do seu computador em casa. Porém, matérias escritas pelo repórter sobre fatos que ainda estavam por vir são motivos de dúvidas e investigações para muitos. Estaria Watsuki Harurashi morto de verdade?

Ficha de Personagem

Características Básicas: F1, H2, R2, A1, PdF2 (Perfuração); 20 PVs, 10 PMs; ***Vantagens:*** Pontos de Vida Extras X1, Energia Extra I; ***Perícias:*** Investigação e Máquinas; ***Desvantagens:*** Assombrado (Memórias aterrorizantes de seu passado), Insano (Paranóico).

Capítulo 4 Deuses e Monstros

Deuses. Entidades poderosas, capazes de realizar as mais incríveis dádivas pelos seus servos, ou destruir mundos à seu bel prazer. Muitos destes deuses foram despertos nos novos tempos, estando adormecidos e/ou mortos na Segunda Era em decorrência dos acontecimentos da época anterior. Além das poderosas divindades, criaturas terríveis assolam o “novo” planeta, vindos literalmente de mitos e lendas das mais diversas regiões de Nova Gaia, desde as domáveis Feras de Bolso, até os demônios obscuros do Makai, as feras insanas de Pangéia, ou os misteriosos seres surgidos das Brumas. São sobre todos eles que vocês conhecerão agora.

Deuses: sua Origem em Nova Gaia

A origem de todas as entidades divinas em Nova Gaia é desconhecida em sua maioria. As teorias de suas existências variam para cada região onde elas são cultuadas, transformando-se nos lendários mitos que renderam tantas estórias fantásticas na Segunda Era. Porém, é fato comprovado que todos eles existiam desde a Primeira Era, auxiliando seus escolhidos e campeões em seus objetivos.

Com a mana lacrada à Chave e o exílio dos outros povos antigos, os deuses não tiveram outra escolha a não ser cortar suas relações com a humanidade que ficou como guardiã de Gaia, dando início a uma série de eventos contados nas lendas do planeta (como o Ragnarok nas terras nórdicas, por exemplo). Os deuses que ainda mantinham sua força faziam raros contatos com certas pessoas no início da Segunda Era, enquanto os menos poderosos caíram em profundo sono, ou foram destruídos.

Já na Terceira Era, todas as entidades divinas aos poucos voltaram a fazer contatos com os povos de Nova Gaia, seja através de seus clérigos e acólitos, ou até mesmo pessoalmente, como as Quatro Feras Guardiãs que surgiram repentinamente no Japão, para retomar seus postos como guardiãs dos portões que libertam o monstro destruidor de mundos conhecido apenas como O Destruidor; E Ângela, a Aeon, que revelou aos humanos sobre a Chave e deu partida à Nova Era.

Não importando qual a origem dos deuses, é fato que a religião hoje em Nova Gaia é muito variada, quebrando certos tabus criados pela igreja cristã (ou melhor, seus membros mais céticos, o que infelizmente chega a ser uma ironia), que hoje busca de todas as maneiras em alguns pontos do planeta acabar com os “hereges”, sobretudo os Atlantes, que segundo eles, “não são Anjos verdadeiros”.

No entanto, é importantíssimo lembrar que nem todos os padres e monges cristãos possuem uma postura ofensiva quanto a outras religiões; Apenas alguns mais extremistas tomam atitudes drásticas, e cegas, em relação à outros tipos de devotos.

Deuses conhecidos e seus lares

A dimensão onde se localizam os reinos dos deuses é denominada como Aeon Kingdom, nome dado devido ao contato de Ângela, a Aeon, que foi a primeira entidade divina a aparecer desde o Exílio dos Deuses e dos Semi-humanos.

Centralizada na Cidadela Celestial, o bolsão dimensional possui várias caminhos, cada um levando para as pequenas dimensões onde estão sediados os reinos divinos. A cidadela é comandada por Ângela, que mantém a balança do bem e do mal equilibrada.

Atualmente, as Dimensões conhecidas dentro do Aeon Kingdom são as seguintes, lembrando que pode haver muitas outras, não descobertas por seus deuses estarem em sono profundo ainda, ou por estarem seladas por outras entidades mais poderosas:

Al-Baloria

As histórias da mitologia babilônica talvez sejam as mais épicas entre os panteões, mesmo não sendo tão conhecida como o panteão Olímpico ou Asgar-

diano, por exemplo. Suas histórias de guerras, representados pelos climas estonteantes no antigo Império Babilônico, tornam seus servos ainda mais adorados e temidos. Assim como outros panteões, os Babilônicos possuem sua própria dimensão: trata-se de Al-Baloria, guarnecida pelo imenso Portão de Ishtar.

Al-Baloria é uma dimensão digna de grandes heróis, mais pelos seus perigos naturais do que pela presença dos próprios deuses babilônicos. Seu clima e relevo são similares à região do antigo Império Babilônico: planícies entrecortadas por rios largos, que após os constantes dilúvios, transbordam suas águas por canais naturais. Também são encontradas florestas verdejantes e densas, muito parecidas com as encontradas na dimensão de Pangéia, além de montanhas e picos gigantescos.

Diferente dos outros panteões, os Babilônicos não possuem um lugar específico onde reúnem-se para discutir assuntos pendentes. Cultuados como forças da natureza, os deuses babilônicos estão em constante conflito uns com os outros, o que curiosamente é o que os mantém fortes. Raças como Centauros e Ogres costumam cultuar um ou dois deuses babilônicos, assim como druidas e xamãs mais combativos.

Babilônicos: as grandes forças da natureza

Os antigos devotos dos deuses babilônicos os viam como as grandes forças da natureza, enxergando cada fenômeno fora do comum como um sinal de suas ações, tanto boas quanto ruins. E de certa forma, realmente eram: os Babilônicos eram deuses guerreiros, e como tal, estavam em constante conflito, mais para demonstrar sua força do que motivos passionais ou pessoais.

A guerra começou de verdade quando Apsu e Tiamat, os pais dos demais deuses, decidiram destruir seus filhos, devido às índoles irresponsáveis e inconseqüentes dos mesmos. Porém, ao fim da Primeira Era, os deuses menores, como eram chamados por seus pais, venceram, derrotando e aprisionando Apsu. A guerra continuou contra Tiamat sob a liderança de Marduk, que

atingiu tal posto após vencer uma espécie de torneio entre os deuses.

Com o exílio da magia e desligamento dos panteões de Gaia, alguns deuses foram sucumbindo devido à falta de energia mística, restando apenas os mais poderosos, tais como Marduk, Ishtar e a própria Tiamat, que adormeceram na Cidadela Celeste por Ângela. Mas engana-se quem achou que os habitantes da antiga Babilônia se esqueceram de seus deuses.

Vendo uma maneira de manter sua fé, ao mesmo tempo em que pensavam numa tentativa de trazer seus patronos de volta, um jovem tirano e corajoso rei conhecido como Gilgamesh decidiu procurar pelas Sete Tabuletas do Destino, artefatos que contavam toda a história dos deuses babilônicos, e reza a lenda, daria ao seu leitor status divino.

Encarando verdadeiras epopéias em suas aventuras, Gilgamesh e seu fiel amigo Enkidu encontraram várias criaturas perigosas, como o Phumbaba e o Touro Guerreiro, e acharam as Sete Tabuletas do Destino. Lendo atentamente cada uma das tabuletas sagradas, Gil e Enki descobriram a entrada para Al-Baloria, onde Enkidu não resistiu aos efeitos selvagens e inconstantes da dimensão, caindo perante seu amigo.

Atualmente, na Terceira Era, Gilgamesh é o líder dos deuses, disputando tal posto com Marduk com garra. Isto sem contar a guerra contra Tiamat, que agora voltou com muito mais força devido à ascensão significativa de poder dos atuais dragões, criaturas criadas por ela e seu irmão Bahamut. Não é sem motivo que a região do antigo Império Babilônico, onde se encontram países como Turquia e Iraque, seja uma com os climas mais intensos de toda Nova Gaia. Ao que parece, seus efeitos climáticos são causado por forças interdimensonais...

Principais deuses:

Marduk – Antigo líder dos Babilônicos, Marduk pode ser considerado o Deus da Guerra e das Tempestades, dada à sua índole guerreira e nada pacífica na maioria dos casos. Marduk manteve seu posto de líder até o final da Primeira Era, quando fora derrotado por Tiamat, e logo em seguida por Gilgamesh, que detém o título atual de líder. Hoje, Marduk tenta reunir antigos aliados para que estes o coloquem no lugar de direito (na visão dele próprio, obviamente);

Tiamat – A poderosa deusa dos dragões é ninguém menos que a mãe de todos os deuses babilônicos, ao lado de seu marido Apsu. O comportamento inconseqüente e perigoso de seus filhos não deram outra escolha à ela e seu marido a não ser matá-los. Nesta decisão, iniciou-se a guerra entre Tiamat e seus

filhos. Atualmente, Tiamat ainda tenta tomar a mesma atitude, embora seu pensamento maligno à respeito tenha diminuído com a liderança de Gilgamesh;

Gilgamesh – Antigo rei e opressor de uma pequena região na Babilônia, Gilgamesh era um guerreiro poderoso e raramente justo. Muitos tentaram despojá-lo do trono, inclusive um poderoso bárbaro conhecido como Enkidu, que acabou se tornando seu melhor amigo. Em uma época desconhecida, Gil descobriu sobre a existência das sete Tabuletas do Destino, que daria para quem a lê-se poderes divinos. Após algumas aventuras, Gilgamesh fora desafiado por Marduk, que acabou sendo derrotado por Gil, ao custo da perda de seu amigo Enkidu. Agora líder do panteão Babilônico, Gilgamesh é uma divindade justa e rígida, causando a raiva de algumas divindades;

Apsu – Deus dos mares e pai dos demais deuses junto com Tiamat, Apsu é uma divindade que faz jus à seu título, dada à sua personalidade que vai e vem como as marés. Apsu foi quem teve a idéia de destruir seus filhos com Tiamat, ao ver seus comportamentos inconseqüentes. Destruído por Marduk, Apsu levou séculos até restaurar-se por completo. Dominando todo fundo do mar na antiga região da Babilônia, encontrou secretamente sua Esposa Dragão;

Ishtar – Tão “amorosa” quanto Afrodite, Ishtar é a deusa do amor e da paixão, sendo considerada uma deusa sedutora e inconseqüente, o que pode ser notado em suas devotas. Ishtar é uma das poucas divindades que está do lado de Gilgamesh, mais por um interesse romântico pelo antigo mortal do que concordância em opiniões. E ela fará de tudo para tê-lo...

Anshar – Lorde Supremo dos Céus, Anshar é o único deus totalmente neutro entre os babilônicos. Como é ele quem despeja as tempestades, os furacões, e outros fenômenos para expressar a vontade furiosa de outros deuses, Anshar prefere não tomar nenhuma atitude sobre Gilgamesh, Tiamat ou qualquer outro conflito entre este e outros panteões, contanto que não aflijam seu terreno de domínio, o que é bem raro ultimamente.

NUN

O Egito Antigo, assim como muitas outras regiões da época, possuía uma religião politeísta, cultuando os primeiros faraós que reinaram na região, e alguns outros animais sagrados. A entidade que teria criado os primeiros deuses egípcios, como Amon-Rá e Osirís, é conhecida como NUN, que hoje dá nome a esta dimensão de desertos sem fim, pirâmides colossais e oásis paradi-

síacos.

NUN é uma dimensão muita parecida com o que era o Egito Antigo na Primeira Era, pois vários dos faraós e devotos dos deuses egípcios, sobretudo os de Ísis, vieram para cá. Porém, como qualquer outra dimensão habitada por deuses, NUN possui um toque caprichoso e misterioso das divindades locais, que se adéquam de acordo com suas necessidades.

O clima sempre é quente, com ocasionais pancadas de chuva que abastecem os sistemas de água. Não que isso faça muita diferença para os deuses egípcios, mas auxilia os povos residentes. Falando em raças, os humanos e seres acostumados ao calor, como Homens-Lagarto, podem ser encontrados aqui.

As antigas rixas entre os deuses egípcios permanecem até hoje no restaurado mundo de NUN: guerras entre os exércitos de Anubis e Bastet contra as forças de Osíris, Hórus e outros deuses benignos são constantes nos desertos que formam o mundo, algo que é refletido em Nova Gaia, no continente africano. De todos os panteões que se recuperaram na Terceira Era, os egípcios foram os únicos que não perderam seu poder divino total à ponto de serem adormecidos por Ângela.

Os Egípcios e os Faraós

Antigamente, quando o culto aos antigos deuses egípcios ainda emergia na Primeira Era, era costume reverenciar NUN e os primeiros faraós que comandaram o Egito Antigo. Acredita-se que vários deuses que hoje formam o peculiar panteão egípcio tenham tido uma vida de faraó no passado. Esta hipótese pode ser ainda mais verídica quando se trata do benigno deus da morte dos egípcios, Osirís, que segundo alguns manuscritos encontrados recentemente teria sido o mais poderoso dos faraós.

Porém, assim como haviam deuses deste tipo, também existiam aqueles que cultuavam animais sagrados, até mesmo oferecendo sacrifícios humanos para estes. Assim surgiram deuses como Bastet, Hórus, e o perigoso Anubis. Devido às origens diferenciadas de alguns deuses, e sendo acolhidos da mesma forma pelo imenso NUN, não tardou até que divergências entre os deuses surgissem, que assim como qualquer outro panteão, pôde ser refletida em seus mais devotos servos.

As guerras entre os deuses, como

Faraós demonstram seu poder com roupas exóticas e armas mais exóticas ainda.

a de Seth que despedaçou Osirís e o Exército de Anubis que quase devastou o Egito Antigo, por pouco não deram cabo de toda a região, em quem sabe de toda Nova Gaia senão fossem outros panteões espalhados pelo mundo. Pensando nisso, Ângela “lacrou” o poder divino de praticamente todos os Egíp-

cios, deixando-os em um estado de dormência na Cidadela Celeste: embora pudessem ainda dar dádivas aos seus clérigos mais poderosos, os egípcios estavam totalmente incapacitados para realizar qualquer outra ação.

Isto também explica por que os faraós que foram mumificados depois desta época não obtiveram seu devido descanso eterno, tornando-se as perigosas Múmias, como Akhno-tep no continente africano em Nova Gaia, e AL-quirraeh, um dos Lordes do Omniworld.

Apenas Ísis, a mais bondosa e justa entre os Egípcios, manteve-se com seu status divino intacto, sendo escolhida pela própria Ângela para zelar por NUN até que a devida hora chegasse para despertar novamente os outros egípcios. Muitos não acreditam, mas o culto à Ísis manteve-se forte durante muito tempo na Segunda Era, não sendo uma crença isolada como costumava ser com outras religiões principalmente na Idade Média.

Já na Terceira Era, enquanto outros deuses eram despertados e encaminhados para suas devidas dimensões por Ângela, Ísis pôde enfim despertar seus irmãos, sendo agora a atual líder do panteão egípcio, não estando mais em nenhum dos lados.

Principais deuses:

Amon-Rá – Embora muitos afirmem que sejam na verdade duas divindades, A-mon-Rá são um único deus, com duas faces, mas ambos representam a mesma característica: segundo os egípcios, Rá é o deus do sol nascente, enquanto Amon é o deus do sol poente. É uma das divindades mais poderosas de NUN, estando mais próximo do ser que os criou do que os demais. Não se sabe dizer se Amon-Rá é uma divindade bondosa ou maligna, pois possui alianças dos dois lados da balança. Devido a isso, muitos servos de Amon-Rá são vistos com desconfiança por outros sacerdotes;

Osirís – Apesar de ser conhecido como Deus da Morte, Osíris é um dos deuses egípcios mais bondosos e queridos entre os habitantes de Nova Gaia na região do Egito Antigo. Ele é quem julga as almas em seu palácio das duas verdades, levando ao paraíso dos deuses, ou às profundezas de Seth. Mesmo sendo líder dos egípcios, Osíris não escapou de ser traído e morto por um de seus irmãos, Seth. Ajudado por servos de sua esposa Ísis e seu filho, Hórus, Osíris voltou a seu posto original como deus da morte, mas atualmente a liderança dos egípcios está com Ísis, que prova cada vez mais ser tão justa quanto seu marido;

Hórus – Filho de Osíris, Hórus é o deus dos ventos, e inimigo ferrenho de Seth. Quando Osíris foi morto pela maligna

divindade, Hórus o enfrentou diversas vezes, e perdendo na maior parte delas. Em uma das lutas, o deus dos ventos teria perdido seu olho esquerdo, sendo substituído por um amuleto de serpente (utilizado pelos faraós da mesma forma nos anos seguintes). Graças a estas características, Hórus é conhecido por ser um deus guerreiro, o que é refletido pela bravura de seus servos;

Bastet – Deusa do Sol, Bastet é representada como uma mulher com uma cabeça de gato. Curiosamente, Kemono e Licantropos com traços felinos, sobretudo panteras e tigres, se tornam servos de Bastet, mais por sua familiaridade física com a deusa do que pelos ideais em si. Seus servos costumam ser astutos e belos, sendo os mais sagazes (e imprevisíveis) entre os servos dos egípcios;

Anubis – Enquanto Osíris representa o aspecto benigno e justo da morte, o perigoso deus-chacal Anubis é o deus da morte em seu aspecto mais sombrio e doloroso. É conhecido por sua astúcia e perícia em combate e guerras, podendo orquestrar os mais terríveis destinos para pessoas de má índole, e até mesmo de boa índole, não “protegidas” por deuses egípcios mais bondosos. Costuma enfrentar Osíris para assumir o posto absoluto de Deus da Morte, podendo causar uma era de terror em Nova Gaia;

Seth – O perigoso deus da inveja, da trapaça e do deserto, Seth é irmão de Osíris, e sempre invejou o poder de seu irmão. Juntando seus servos mais fiéis, orquestrou uma armadilha perfeita para Osíris, matando-o e dividindo suas partes pelo Egito Antigo. Enquanto Ísis procurava por suas partes, Hórus o enfrentou diversas vezes, e enfim matando-o. Atualmente, Seth foi restaurado por Ângela para manter o equilíbrio entre o bem e o mal, orquestrando agora para destruir Ísis e Hórus, e por fim o próprio Osiris;

Ísis – A gentil e justa deusa do Nilo, da fertilidade (assim como Bastet) e das colheitas, Ísis é a atual líder dos deuses egípcios. Esposa de Osíris e mãe de Hórus, Ísis fora escolhida pela própria Ângela, a Aeon, para comandar os deuses, já que de todos os egípcios, ela era quem possuía as visões mais amplas sobre todos os aspectos da vida. Por esse motivo, Ísis fora uma das poucas deusas que ainda tiveram seu poder total na Segunda Era, auxiliando a Aeon na restauração e hibernação de seus irmãos. Seus servos costumam ser gentis e honrados em batalha, e por incrível que pareça, derrotam os mais poderosos oponentes sem derramar uma gota de sangue dos inimigos! Qual seria o segredo? Apenas a própria Ísis lhe revelará.

Olímpia

Moradas dos deuses olímpicos e dos titãs, Olímpia é uma representação totalmente fiel à região onde os deuses em questão eram reverenciados: planícies extensas e verdejantes, vales imponentes e florestas habitadas por toda sorte de criaturas são apenas alguns exemplos de como é o imenso mundo de Olímpia. Isso sem contar o Tártaro e as terras devastadas, o principal campo de batalha entre os deuses e os titãs. Para os atuais servos dos deuses Greco-Romanos, Olímpia é o paraíso para onde todos os seus servos querem ir.

A origem de Olímpia não é tão

nebulosa de segredos quanto se imagina. Quando os deuses olímpicos retornaram, o mundo havia mudado bastante e não foi possível para eles retomar seus reinos terrenos. Porém, as deidades descobriram que a crença dos mortais através das eras havia criado um reflexo do mundo e seus legados haviam permanecido intactos por lá. Sendo assim, o Olimpo fora reerguido nesta dimensão rebatizada como Olímpia.

O mundo se estende infinitamente: grandes colinas salpicadas com florestas, vales, planícies e rios dominam a paisagem, embora haja desertos e um grande oceano habitado por raças e criaturas marinhas e repleto de ilhas que freqüentemente são lar de ciclopes e outros seres místicos.

Falando neles, a presença de seres mitológicos é massiva: hidras, harpias, górgonas, minotauros bárbaros e civilizados, centauros, sátiros e outros seres feéricos estão por todo lugar, embora evitem as pólis da dimensão. A população humanóide é formada por membros de todas as raças embora humanos, minotauros e centauros sejam os mais comuns. Todas as cidades utilizam a arquitetura clássica e as togas são as vestes mais comuns.

Embora tenha um extenso território, o plano é dividido nas seguintes "áreas": Terras dos deuses, Tártaro, o deserto do esquecimento, e as terras devastadas.

A Terra dos deuses é onde a presença dos Deuses Olímpicos é mais marcante e a paisagem é típica do mundo. No centro do lugar fica o monte Olimpo de onde Zeus lidera todos os deuses. Nesta região também há o submundo, onde Hades observa as almas dos devotos mortos, sejam os daqui ou os de Nova Gaia. No fundo do mar fica o palácio de coral de Poseidon;

O tártaro antigamente fora a região das profundezas, inferior mesmo ao Hades, onde os Titãs foram aprisionados, mas após seu retorno essa região se uniu a uma parte de Olímpia e se tornou o seu centro de poder. Hoje, o nome se refere a toda a região sob seu domínio. Em seu centro há o monte Ótris (uma referência sombria ao monte Olimpo), de onde Kronos organiza seus súditos contra os deuses. Os devotos dos Titãs vivem em cidades espalhadas pelo lugar;

O grande campo de batalha é uma grande planície pedregosa e destruída localizada entre a terra dos deuses e o Tártaro, onde os exércitos dos deuses e titãs se enfrentam. Geralmente as batalhas são realizadas através de mortais, extraplanares e monstros. O local é assombrado por mortos-vivos e outros seres vis (como os assustadores Espectros);

As terras devastadas são um local maldito onde nem mesmo os deuses ousam entrar. Lá o sol nunca brilha, desastres naturais ocorrem o tempo todo, nevoeiros venenosos surgem do solo e monstros dos mais perigosos tipos rondam o lugar. Este é o local onde as forças do Lorde da destruição se reúnem e esperam o retorno de seu títere, sendo este o motivo de tamanho temor dos deuses sobre o território dos mesmos.

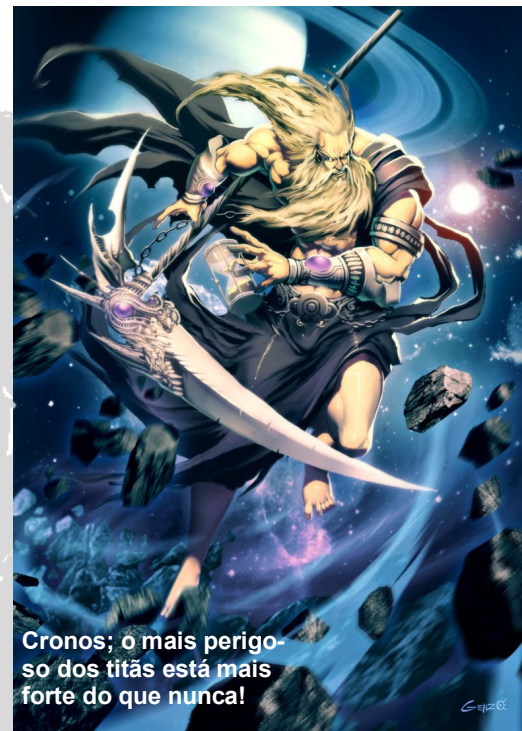
Apesar dos pretensos perigos, as terras devastadas é uma região repleta de ruínas antigas e lá repousam os maiores tesouros e armas da mitologia. Quase todas vieram parar aqui após serem perdidas durante a terrível batalha que trouxe o fim ao Panteão Olímpico. Poucas foram recuperadas até agora, e entre as que ainda estão perdidas estão o escudo, a espada e elmo de Perseu, a espada original de Atena e a armadura de Ares.

Por um motivo desconhecido, tanto os deuses quanto titãs ficam enfraquecidos aqui. Alguns suspeitam que o corpo do Lorde da destruição repousa no local, esperando que alguém o encontre e o desperte para novamente espalhar o caos.

Os Deuses Olímpicos e os Titãs

Na Primeira Era, a região onde se encontra hoje países como Grécia, Itália e proximidades, era influenciada pelas crenças nos Deuses Olímpicos, e seus inimigos mortais, os Titãs. Os principais devotos das divindades em questão eram os Minotauros, que difundiam sua religião perante outras crenças na Europa com afinco.

Porém, décadas antes do Exílio dos Semi-humanos e o lacre da mana, olímpicos e titãs travaram uma guerra definitiva, terminando na derrota dos olímpicos pelos titãs, liderados pelo misterioso Lorde da Destruição. Apenas os mais poderosos, como Zeus, Palas Atena, Hades e Ares conseguiram sobreviver com poucas seqüelas, permanecendo em hibernação na Cidadela Celeste. Os titãs conseguiram permanecer por um tempo como senhores do Olimpo, mas a falta de energia divina suficiente os fez adormecer também, assim como o Lorde da Destruição.

Embora adormecidos, a crença nos deuses olímpicos não fora esquecida durante a Segunda Era, sendo até mesmo incorporada em outras culturas, como no Império Romano, por exemplo. Gaia e Ares, como são chamados atualmente os planetas Terra e Marte, foram nomeados assim por influencia da religião olímpica.

Cronos; o mais perigoso dos titãs está mais forte do que nunca!

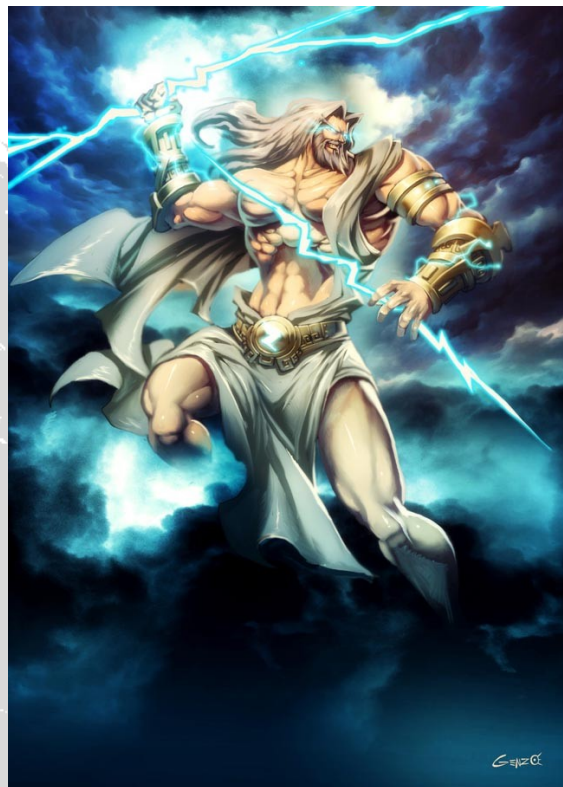
De volta na Terceira Era, os deuses e os titãs começaram lentamente a se levantar e restaurar seus irmãos perdidos na dimensão agora conhecida como Olímpia. Porém, como acabaram

percebendo desde sua volta, os deuses não tinham mais poderes suficientes para abençoar seus servos.

Somente os mais velhos, que sobreviveram na primeira guerra dos deuses, é que atualmente tem poderes plenos para dar aos seus adoradores. Já os Titãs, após séculos de dormência, e sem o Lorde da Destruição para guiá-los, podem apenas abençoar seus cultistas em conjunto, com a única exceção do perigosíssimo Cronos.

A crença dos deuses olímpicos tem fiéis seguidores principalmente na Grécia, na Itália e curiosamente na Turquia. Os minotauros, principais seguidores da crença, difundiram bem suas ideologias, tendo a religião reconhecida perante outras raças e crenças, apesar da dispersão religiosa dos homens-touro. Os deuses estão observando quase tudo de Olímpia, e planejam de alguma forma ter seu poder de volta, assim como os Titãs. Estaria outra guerra se aproximando?

Principais deuses:

Zeus – É o líder supremo dos olímpicos, e um dos últimos a cair na guerra contra os Titãs. O poderoso deus dos raios e dos próprios deuses manteve sua sabedoria e bom senso, mesmo em situações totalmente caóticas. No entanto, apesar da aparente imponência de Zeus, o Olímpico teme que a profecia de que ele seria morto da mesma forma que Cronos e Urano se repita, tentando acabar de todas as maneiras possíveis com o misterioso Lorde da Destruição;

Palas Atena – A deusa da sabedoria, e uma das mais respeitadas entre os humanos em Nova Gaia. Obviamente, a cidade de Atenas virou o principal centro de peregrinação dos fiéis da deusa. Além de servir de conselheira direta de Zeus, Atena ajuda na disseminação das crenças olímpicas, tendo apoio principal de Afrodite. Palas também é conhecida por seus paladinos, que curiosamente lutam de mãos vazias similares aos monges orientais, porém dominando técnicas absurdas para qualquer lutador do tipo. Estes cavaleiros possuem visões variadas da deusa, podendo ser os heróis mais honrados, como os vilões mais violentos.

Ares – deus da guerra, Ares é o padrinho dos arianos vindos de marte, e uma das principais divindades cultuadas pelos aliens (o que chega a ser um tanto incomum em raças alienígenas). Acredita-se que Ares voltou ao seu poder pleno graças aos conflitos ocorridos durante a Terceira Era, assim como outros deuses da guerra nas regiões do Aeon Kingdom. Atualmente, visa acabar de uma vez por todas com os Titãs e o Lor-

de da Destruição, mais pelo prazer da guerra do que o ódio aos perigosos seres do submundo de Olímpia;

Hades – O Senhor do Submundo. Hades por vezes tentou tomar o poder de Zeus, até mesmo aliando-se ao Titãs por um tempo. Mas ao perceber que a morte de seus irmãos também traria a sua, decidiu apenas expandir seu poder sob o reino dos mortos, onde é invencível. Com a volta de seu contato com os humanos de Nova Gaia, Hades agora reúne um novo séquito de servos, destinados a serem os cultistas da morte mais poderosos do recém despertado planeta: tratam-se dos perigosos Lâminas da Morte, guerreiros habilidosos tanto no uso de armas como foices e cimitarras como em feitiços ligados à sua divindade.

Afrodite – A bela Deusa do Amor, Afrodite é de todos os Olímpicos a mais serena e calma quanto aos problemas em seu mundo e em Nova Gaia. Ela adora visitar o mundo em seu avatar, uma linda mulher na maioria dos casos, para conhecer e entender qual é a relação entre os povos, e o que significa “amor” para eles. Seus clérigos são tão serenos quanto ela própria, curiosamente lembrando os Hippies da Segunda Era. Atualmente ela tenta de alguma forma restaurar o poder divino total de seu maior amigo no panteão olímpico, Dionísio;

Cronos – O antigo Olímpico e atual líder dos Titãs, Cronos uma vez já foi chamado de senhor do tempo, porém seu poder atual pode manipular curtíssimos espaços, alterando a realidade da maneira que lhe convém, com ressalvas. Cronos lidera os titãs com apenas um propósito: vingança. O deus do tempo quer se vingar de Zeus e os Olímpicos por terem lhe tirado do trono de líder. A única exceção de sua vingança é Atena, que planeja tomar como sua esposa. Conta-se a lenda que Cronos criou o Lorde da Destruição como a arma perfeita para destruir os Olímpicos, mas até que o misterioso ser se recupere, tudo ainda é uma lenda.

Lorde da Destruição – Aqui está o maior temor dos Olímpicos, pois o Lorde é simplesmente o responsável por derrubar vários deuses olímpicos como Hefaísto, Hera, Poseidon e outros com seu poder. Na primeira guerra contra os olímpicos, o Lorde da Destruição liderou os Titãs, tornando-se um exército imbatível. Mas por algum motivo, ele acabou adormecendo nas profundezas dos domínios titânicos, e agora liderados por Cronos, os Titãs planejam trazer seu mestre de volta. O Lorde é um ser aparentemente comum, lembrando um Humano, mas com várias tatuagens que mais lembram cicatrizes macabras

percorrendo todo o corpo, e usa um par de espadas imensas em combate. *Poderes Concedidos: Aura de Pânico, Imunidade contra Venenos, Toque da Ruína.*

Titãs – Criaturas de imenso poder, os Titãs no passado eram os seres mais poderosos no reino de Olímpia, quando ainda não era chamada assim, vencendo até mesmo os colossais Hecântoquiros e os primeiros olímpicos, liderados por Urano. Porém, devido à sua extrema arrogância e um intelecto curiosamente baixo, os Titãs acabaram sendo destituídos de seu poder pelos Olímpicos liderados por um jovem Zeus. Somente no final da primeira guerra eles tomaram seu poder de volta, com a ajuda de Cronos e o Lorde da Destruição, mas já era tarde, pois com a mana em Gaia selada, todos perderam seu poder, e os Titãs acabaram adormecendo. Atualmente só podem dar poderes aos seus servos em conjunto, mas buscam uma forma de fazerem isso separadamente, fazendo aumentar o seu número de séquitos e assim esmagar de vez os Olímpicos.

Val Holl

Val Holl é o centro não de um, mas de nove mundos que compõem Yggdrasil, a imensa árvore que serve de moradia aos Asgardianos, ou Nórdicos, os antigos deuses da região escandinava (onde atualmente ficam nações como Dinamarca, Noruega e Suécia). Ele antigamente chamava-se Valhalla, que era conhecida por ser o palácio que servia de morada para os Asgardianos e os Einhejar, os campeões supremos dos deuses. Mas após o Ragnarok, como você verá mais adiante, mudou-se praticamente todas as estruturas de Yggdrasil.

A origem de Val Holl remete ao início da Terceira Era, com a volta da maioria do poder divino de alguns deuses. Com a lenta reconstrução de Yggdrasil, que perdera alguns de seus galhos (dos nove mundos que a compunham, cinco foram restaurados), os deuses precisavam de um lugar para poder se estabilizar e enfim ajudar seus mais devotos servos, que assim como os Olímpicos e os NUNs, nunca se esqueceram de depositar sua fé neles. Sendo assim, e tomando como base o antigo palácio de Valhalla, os deuses tomaram parte de Midgar (como eles chamam Nova Gaia) para reconstruir seu mundo-

Ei! Por que aquele deus não está aí?!

Como alguns irão acabar percebendo, certas divindades de alguns panteões não apareceram neste livro, tais como Poseidon, Jomurgand, ou mesmo todo o panteão celta. Isto se deve a alguns fatores, que justificam (por ora) suas ausências.

Muitos deuses em panteões diferentes possuem o mesmo "domínio", ou seja, possuem os mesmos aspectos que seus devotos cultuam. Alguns possuem ideologias diferenciadas, como Ares e Odin, por exemplo, mas alguns são tão parecidos em descrições e causas que não haveria necessidade de se colocar mais do mesmo. Além disso, descrever em detalhes TODOS os panteões existentes aumentaria a complexidade do cenário, já tão vasto em ganchos de aventuras e estórias.

Sendo assim, e ao menos por enquanto, não veremos certas divindades famosas por aqui, porém nada impede que o mestre e os jogadores usem outros deuses não mostrados aqui, aumentando a diversidade das entidades. Os kits de Servos dos deuses do Manual do Aventureiro também podem ser usados (veja o Box na página 156 para mais detalhes).

sede.

O clima e território em Val Holl é similar à região escandinava, com algumas ressalvas: florestas e bosques de Taiga (florestas de grandes Ipês e Pinheiros principalmente, que se encontram principalmente em regiões temperadas) são os tipos de relevo mais comuns, assim como grandes alpes e até mesmo tundras nos pontos mais longínquos da dimensão, sendo estas áreas pontos de divisão entre Val Holl e Jotunhein, a terra dos antigos gigantes de gelo. Em alguns outros pontos desta dimensão, o clima é menos frio, com regiões subtropicais, mas locais como estes são difíceis de se achar por aqui.

Os habitantes de Val Holl não são muito diversificados. Humanos e anões são os principais moradores deste mundo. Curiosamente, Meio-Dragões também são encontrados com regularidade, embora não façam parte da maioria da população local. Criaturas mitológicas não são tão comuns, já que os próprios deuses às vezes se encarregam de cuidar deles, sendo mais encontrados próximos das "fronteiras" com os outros mundos.

Além de Val Holl, existem outros quatro mundos em Yggdrasil, cujas origens serão apresentadas mais adiante. Os mundos são:

Asgard — É a principal morada dos deuses, coordenando todas as suas ações de lá. Asgard é uma ilha que flutua ao norte do Valholl. O lugar é ligado aos demais mundos por uma ponte chamada Bifrost (a Ponte Arco-íris), e apenas seres escolhidos pelos próprios deuses, como seus Heinhejar e as Valquírias, podem ter acesso à Ilha. Os deuses que sobreviveram ao Ragnarok e que permanecem em outros mundos costumam vir para cá com freqüência;

Jotunheim — Morada da antiga raça dos Gigantes de Gelo. A extensa e fria dimensão fica à oeste do Val Holl. O mundo é constituído por montanhas de gelo e rochas sólidas, e seu clima extremo impede que a maioria das raças mundanas sobrevivam por muito tempo. Após o Ragnarok, quase todos os Gigantes de Gelo desapareceram, restando apenas criaturas mais selvagens e primitivas como Yetis e até mesmo Dragões Brancos. Apenas um gigante fora avistado até hoje: Mimir, o deus da sabedoria, porém poucos sabem (e sobreviveram) para dizer onde ele está precisamente na dimensão;

Muspellheim — Lar dos antigos Gigantes de Fogo e da Terra. Fica a leste de Val Holl, é e completamente árida e com vários vulcões em atividade, sendo tão perigoso quanto Jotunhein. Assim como os Gigantes de Gelo, quase todos os Gigantes de Fogo e Terra foram abatidos, restando apenas criaturas hostis relacionados aos dois elementos mágicos. Apenas Surt, o Gigante do Fogo, fora avistado, e atacando qualquer um que esteja sua vista;

Helheim: É o local mais sombrio de toda a Yggdrasil. Helheim é o lugar para onde as almas ditas corruptas vão para seu tormento eterno (segundo a perspectiva de Hel, que costuma ser um tanto "rigorosa" em avaliar quem é ou não corrupto). O mundo fica ao sul do Val Holl e é dividida por um mar escuro e caudaloso. Hel é a deusa responsável por essa região.

Os Nórdicos e o Ragnarok

Yggdrasil. A colossal árvore que sustenta os mundos segundo os habitantes da região escandinava. Embora hoje seja comprovado que Midgar (ou melhor, Nova Gaia) é um planeta que não faz de parte de uma "árvore", nosso

mundo está conectado por um portão dimensional à Yggdrasil no Aeon Kingdom, sendo uma visão impressionante para os viajantes planares quando a vêem no bolsão dimensional.

Na Primeira Era, os mundos que compunham a extensa árvore eram regidos e/ou dominados pelos Asgardianos (divididos entre Aesires e Vanires), liderados por Odin; os Gigantes, que habitavam principalmente mundos como Jotunhein e Muspellheim; e os Monstros, comandados por Loki. Nesta época, todos estavam em seu pleno poder, preparando-se para seu grande destino: o Ragnarok, a batalha final entre os deuses, os monstros e os gigantes que também destruiria Midgar, o centro de Yggdrasil, porém um detalhe importante lhes passou despercebidos.

Todos souberam quando a tão esperada batalha estava chegando quando os contatos com Midgar tornaram-se mais escassos devido à criação D'Chave e o exílio dos povos. Pensando no futuro que lhes aguardavam, Odin ordenou à suas Valquírias (as guerreiras sagradas do líder dos Asgardianos), que recrutassem os guerreiros mais poderosos e devotos de Midgar, os preparando para a batalha no Valhalla: eram os conhecidos Einhejar.

O ragnarok enfim ocorreu, cumprindo com todas as profecias que eram tão faladas. Vários Aesires e Vanires, inclusive Odin, que fora engolido por Fenrir, caíram, sendo totalmente destruídos ou selados em corpos mortais em Midgar; Loki conseguiu, junto com seus filhos Hel e Fenrir, tomar vários mundos de Yggdrasil, mas a ignorância e a brutalidade dos gigantes pôs tudo á perder, levando assim ao fim de imensa árvore.

Adormecidos na Cidadela Celeste por Ângela, alguns deuses voltaram na nova época e deram início a reconstrução de Yggdrasil, tomando como ponto de partida o palácio Valhalla, criando o Val Holl e restaurando os mundos como são conhecidos hoje pelos habitantes de Nova Gaia.

Os Asgardianos, Deuses-Monstros e Gigantes sobreviventes hoje se preocupam apenas em se auto recuperar, procurando novos devotos para restaurar seus poderes divinos, e tentando despertar seus antigos aliados que podem estar em qualquer um em Midgar.

Principais deuses:

Odin – É o líder dos Asgardianos. Enquanto aos poucos restaura seus poderes junto aos demais deuses, Odin observa com relutância e curiosidade a nova face de Midgar, já que muita coisa mudou desde a Primeira Era e o Ragnarok. Apesar da curiosidade, o principal motivo de sua busca no mundo dos homens é o seu olho perdido na batalha contra Fenrir, além de sua poderosa Lança Gungrir, que segundo suas investigações, estão adormecidas em um dos

muitos mortais que habitam Midgar;

Thor - Filho de Odin e deus do trovão. Thor lutou bravamente no Ragnarok, derrotando várias hordas de Monstros em conjunto com os Einhejar. Atualmente auxilia seu pai na busca de seus itens perdidos, assim como seu martelo Mjolnir, que caso caia em mãos erradas pode causar um verdadeiro caos;

Freya - Amante de Odin e responsável por treinar as Valquírias do mesmo. Assim como Odin, Freya é uma deusa guerreira, sendo muito idolatrada por mulheres que buscam mais autonomia e enfrentam opressões masculinas em alguns pontos de Midgar. As poucas paladinas existentes em Nova Gaia devotam-se à Freya, almejando um dia chegar ao status de Valquíria;

Fenrir – Filho mais velho de Loki, Fenrir é um dos Monstros mais poderosos e agressivos de Yggdrasil. Reza a profecia que Fenrir seria o único capaz de destruir Odin, o que acaba se concretizando quando o imenso lobo devora o deus guerreiro no fim do Ragnarok. Atualmente, Fenrir está em Jotunheim, reunindo seus cavaleiros de elite, os Presas Lunares, para dar cabo de vez ao líder dos asgardianos.

Heindall - Guardião da Bifrost e responsável por guardar os portões dos Cinco mundos. Heindall é o deus com os sentidos mais apurados, observando tudo o que pode com atenção. Heindall "morreu" no Ragnarok enfrentando Loki, e até mesmo o derrotando superficialmente, mas os ferimentos que sofrera foram mortais. Salvo e adormecido por Ângela, o Deus da Estratégia foi o guardião pessoal da Aeon até a reconstrução parcial de Yggdrasil, voltando ao seu posto de guardião dos portões de Asgard.

Mimir – É o Deus da Sabedoria e Tio de Odin. Mimir sobreviveu ao Ragnarok graças à Odin, que o manteve congelado em um esquife de gelo em Jotunheim. Como era originário deste mundo, Mimir permaneceu como um tutor para todos aqueles que conseguiam chegar à sua caverna, conversando telepaticamente com ele. Atualmente continua em sua imensa caverna nas entranhas do mundo dos Gigantes de Gelo, oferecendo conselhos valiosos aos viajantes que conseguem chegar à sua habitação.

Hel – Hel ou Hella é um dos filhos de Loki, sendo a irmã mais nova de Fenrir e da Serpente de Midgar. Banida por Odin para Niflheim, após o Ragnarok ela se tornou líder suprema do restaurado mundo na Terceira Era, sendo conhecido agora como Helheim. Apesar de ser filha do trapaceiro Loki, Hel é uma deu-

sa justa perante à morte (seu domínio), poupando a vida daqueles que merecem (não antes sem exigir algum tributo), castigando friamente os corruptos, e trazendo aqueles que já passaram da hora de morrer para seu palácio, Elvidner.

Tyr - Deus da Guerra, Tyr perdeu uma das mãos para o Lobo Fenrir. Tyr é considerado um dos filhos de Odin devido à sua bravura e imensa honra em batalha, mesmo tendo sido originado de um Gigante. Minotauros, anões e outras raças que consideram a força física um elemento importante em suas vidas costumam louvar à Tyr, Odin e outros.

Loki – O Deus da Trapaça por incrível que pareça é o irmão de criação de Odin, tendo um respeito deveras fraterno quanto ao deus guerreiro, mas sua índole traiçoeira e malévola são mais fortes, tramando para que possa tomar Asgard no Ragnarok. Apesar de ter vencido a batalha no fim da Primeira Era, Loki não manteve sua liderança por muito tempo, visto que a própria Yggdrasil estava se deteriorando. Agora de volta na Terceira Era, Loki já começou a procurar por aliados não só em Yggdrasil, como em Nova Gaia, tendo até mesmo um culto disfarçado dentro de uma organização em Midgar (qual seria esta organização? Mistério).

Xinton

Muitas religiões orientais pregam o equilíbrio entre o positivo e o negativo, não assumindo uma posição nem boa nem ruim sobre os aspectos religiosos: todos acreditam em poderosos espíritos, os Kami, que guiam suas vidas da melhor maneira possível.

Os japoneses são os principais seguidores desta crença, que costuma também ser agregada principalmente aos Samurai modernos. O que eles não sabem, entretanto, é que assim como vários outros panteões, os Kami também possuem sua própria dimensão, a quem os japoneses chamam apenas de "Mundo Espiritual": Trata-se de Xinton, a dimensão dos Kami.

Xinton é um mundo em constante mudança. Todas as suas regiões são adequadas aos Kami mais poderosos. Assim, enquanto temos lugares de clima tempestuosos e de mares agitados por Susanoo, temos regiões de terreno árido e extrema escuridão de Izanami. Kami mais fracos apenas atuam como guardiões de outros mais poderosos, protegendo certos locais importantes, ou mesmo defendendo suas divindades.

Talvez a dimensão oriental da Cidadela Celeste seja a mais tranquila dentre todas. Embora alguns Kami sejam inimigos entre si, é realmente raro haver grandes disputas de poder entre eles. Obviamente, o mesmo não pode se dizer de alguns monstros que habitam a dimensão, como alguns tipos de Oni, por exemplo.

Kami: Os Grandes Espíritos

A religião oriental, principalmente a japonesa, se diferencia em muitos aspectos das crenças ocidentais. Mas de um modo mais profundo, as histórias contadas pelos orientais são tão parecidas quanto às nossas: lendas de criaturas mágicas, famílias de deuses dos mais variados tipos e heróis donos de grandes façanhas são ditas através de gerações e gerações, que servem de inspirações para os mais variados tipos de pessoas.

Os orientais vêem suas entidades patronas não como deuses, mas como grandes espíritos mentores e aliados, tanto para o bem como para o mal: são os chamados Kami. A quantidade de

Izanagi e Izanami: a mais triste história de amor entre os deuses

Kami é imensa e variada, mas alguns se destacam pela sua influência perante aos mortais. E são justamente estes que podem ser chamados indiscutivelmente de deuses.

Várias histórias são contadas no Japão de Kami que ajudaram seus protegidos contra Oni e outros seres, ou mesmo provocando um verdadeiro estado de caos. Quem não conhece a história do lendário Susanoo, que salvou a província de Izumo do perigoso Orochi para se casar com sua amada Kushinada? Ou o triste caso de amor de Izanagi e Izanami?

Boa parte dos Kami fora poupada do exílio de Ângela: apenas os já citados como Susanoo, Izanagi e izanami, e a poderosa guardiã do sol Amaterasu se distanciaram de Xinton, mas ao contrário de outros panteões, ainda permaneceram um bom tempo ativos na Segunda Era antes de adormecerem.

Com a volta da Chave na Terceira Era, e a prática dos clérigos Kanushi e dos Xamãs voltando à pleno vapor, os Kami recuperaram seu valor na vida dos japoneses, liderando seus servos em busca de uma vida melhor (mesmo que isso possa significar o sofrimento de outras pessoas dependendo de alguns Kami).

Principais deuses:

Izanagi – É considerado, junto com sua ex-esposa Izanami, o primeiro Kami, que originou Amaterasu, Susanoo e Tsukuyomi. É um dos mais poderosos Kami, mas por algum motivo obscuro no tem-

Os Deuses e os Servos dos Deuses

Quando Novo Aeon estava sendo desenvolvido pelos usuários do Fórum da Jambô Editora, não foram pensados detalhadamente como seriam as regras para os servos dos deuses, uma vez que o Manual do Aventureiro Alpha ainda não havia sido lançado. Logo, foi-se pensado apenas manter a vantagem Clericato como genérica para todos os servos dos deuses.

Porém, durante a produção final do livro, o guia com os kits de personagem fora lançado, trazendo diversas opções de servos divinos para mestres e jogadores. Com os panteões apresentados neste capítulo, pode ser um pouco frustrante não ter opções únicas para um clérigo.

Assim sendo, e até que um grupo de kits próprios para os servos dos deuses de Novo Aeon seja lançado, os seguintes kits podem ser usados, relacionando-os às divindades aqui apresentadas. Caso não possua o Manual do Aventureiro Alpha, mantenha as regras de Clericato normalmente:

Clérigo e Druida de Alihanna: Ísis, Omoikane;

Clérigo e Paladino de Azgher: Amaterasu, Bastet, Amon-Rá, Suzaku;

Clérigo de Hyninn: Loki, Seth; (continua na página 158)

po, se distanciou de Xinton, deixando sua liderança para Amaterasu. Acredita -se que ele tenha ido para o Tenjoukai, mas é desconhecido tanto para os outros Kami, como para seus mais fervorosos servos. Izanagi é um Kami justo e honrado, mas também orgulhoso e por muitas vezes amedrontador. Por isso, há tantos servos bons como maus de Izanagi;

Izanami – Ex-esposa de Izanagi, Izanami é a Rainha dos Oni no Makai, mas permanece em seu palácio Yomi nas profundezas de Xinton. Izanami é uma Kami fria e cruel, que partiu o coração de Izanagi durante a Primeira Era por motivos desconhecidos, embora todos acreditem que sua ligação com os Oni seja o principal motivo. Os servos de Izanami são traiçoeiros, escondendo sua face malévola em meio à educação e bons modos que escondem suas reais intenções;

Susanoo – Kami dos Mares e das Tempestades, Susanoo é conhecido pela sua honra e pelo temperamento igual ao do mar: pode ser a calmaria de uma água de praia, a uma tempestade avassaladora em questão de instantes. Susanoo foi o responsável por vencer e lacrar o perigoso Oni Orochi, que recentemente foi liberto pelo misterioso Nelumina;

Amaterasu – Irmã mais velha de Susanoo, a poderosa Guardiã do Sol é uma das kami mais adoraras pelos mortais. Vários templos em seu nome são erguidos no Japão, sendo visitados diariamente, pedindo a bondosa Kami que iluminem seus caminhos. Amaterasu é uma das poucas Kami que possui uma ordem de servos propriamente dita, ao contrário de seus irmãos: são os Lâminas do Sol, um grupo de poderosos Samurai especialistas em habilidades ligadas à luz e ao fogo, além de serem exímios no uso de Arco e Flecha, arma preferida de Amaterasu;

Inari – É conhecido como o Kami guerreiro, devido à suas famosas habilidades tanto em combate físico, como em suas capacidades mágicas. Por isso, Inari costuma ser reverenciado principalmente por xamãs e alguns samurai, que dominam suas técnicas mortais contra espíritos e outros seres sobrenaturais. Inari é também o criador das Kitsune, as famosas raposas de várias caudas, inclusive algumas delas são montarias de alguns xamãs. Inari é uma figura Neutra, o que pode ser caracterizado pela sua própria aparência: ora homem, ora mulher, e ora andrógeno;

Omoikane – Esta kami, que mais parece uma criança inocente, é conhecida pelos mortais como a Kami da Sabedoria e da Inteligência. Muitos acreditam que sua aparência e às vezes hábitos infan-

Clérigo de Kallyadranoch: Tiamat, Gilgamesh, Bahamut, Freya, Mimir,Talkkar;

Clérigo de Keenn: Marduk, Gilgamesh, Ares, Lorde da Destruição, Izanagi, Inari Hórus, Anubis, Odin, Heindall, Freya, Tyr;

Clérigo e Paladino de Khalmyr: Apsu, Osíris, Palas Atena, Zeus, Thor, Susanoo, Ângela, Gabriel, Bahamut;

Clériga e Paladino de Lena: Ísis, Afrodite, Amaterasu, Omikane, Ângela, Suzaku;

Clérigo e Paladino de Lin-Wu: todos o panteão de Xinton;

Clérigo e Paladino de Marah: Ishtar, Ísis, Bastet, Afrodite, Freya, Omoikane, Ângela, Gabriel;

Clérigo e Druida de Megalokk: Tiamat, Hórus, Anubis, Cronos, Titãs, Fenrir, Loki, Ahriman;

Clérigo de Nimb: Titãs, Lorde da Destruição, Loki, Izanami, Ahriman;

Clérigo e Druida do Oceano: Apsu, Susanoo, Seiryuu;

Clérigo de Ragnar e Sacerdote Negro: Seth, Osíris, Hades, Hel;

Clérigo de Sszzaas: Seth, Hades, Titãs, Hel, Loki, Ahriman;

(continua na página 161).

tis sejam pelo fato de que até mesmo uma criança pode ser tão sábia quanto um adulto, mais instintivamente do que pelas óbvias experiências que uma criança ainda não possui o suficiente. Omoikane atualmente é muito adorada por Acadêmicos, que pedem por sua ajuda para que possam ensinar e ajudar com o conhecimento que adquiriram outras pessoas (ou a si mesmos).

Tsukuyomi – Irmão de Amaterasu e Susanoo, e guardião da Lua. Muitas vezes Tsukuyomi é visto como um Kami mal, devido à sua associação com as sombras, o que não é explicitamente verdade: Tsukuyomi é protetor da Lua, e de todos aqueles a quem pedem ajuda. Muitos destes seres por vezes acabam sendo criaturas de hábito noturno, como Lobisomens e Vampiros, daí sua associação com as sombras. Tsukuyomi é um Kami sereno e sábio, preocupando-se com a estadia de seus servos, não importando quais sejam.

Cidadela Celeste

A Magia mudou tudo literalmente. Lendas e mitos tornaram-se reais e os que nunca deveriam existir também. É certo que na Primeira Era existiram seres com poderes tão incríveis que podiam se auto-proclamar deuses. Mas o Exílio acabou com tudo: a magia aos poucos ia definhando-se, e os diversos panteões que existiam em Gaia foram sumindo por motivos diversos. Aos poucos, todos as deidades morreram ou sumiram, tornando-se apenas historias e terminando como lendas de antigas religiões.

Mas o que realmente havia acontecido com estes deuses? O mistério perdurou até a volta da magia e a súbita aparição de Ângela, a Aeon: localizado exatamente no centro do bolsão dimensional onde estão os mundos dos deuses egípcios, babilônicos, e outros, existe uma colossal Cidadela para onde os principais deuses dos diversos panteões foram mandados adormecidos e/ou destruídos. Ângela teria passado toda a Segunda Era restaurando os poderes divinos de algumas divindades, enquanto escolhiam outras como guardiãs, como Ísis dos Egípcios.

Já na Terceira Era, e com parte das dimensões divinas restauradas, os deuses voltaram para respectivos lugares de direito, o que foi efetivamente relatado quando Ângela apareceu para os habitantes de Tóquio logo no início da dos novos tempos. Ainda na mesma

época, Ângela trouxe para sua Cidadela, conhecida agora como Cidadela Celeste, outras divindades, eleitas por algumas raças, ou apenas seres guardiões de outras dimensões.

Atualmente, a Cidadela serve de brigada para os maiores heróis (e vilões, pois Ângela é uma deusa que aceita a todos) de Nova Gaia, além dos seres escolhidos à dedo pela própria Aeon. Muitos questionam o aspecto de liderança da divindade, já que os fatos relacionados a misteriosa ser ainda são um mistério, assim como a própria Cidadela Celeste: o que de fato serviu este local além de moradia para as principais divindades de Nova Gaia?

Principais divindades:

Ângela, a Aeon – Conhecida também como Anjo de Ferro devido à sua aparência quase metálica, Ângela fora a responsável por trazer a verdade à Gaia, dando inicio aos eventos da Terceira Era em Nova Gaia. No entanto, exceto por este fato e por ser conhecido que fora que ela abrigara alguns deuses em sua cidadela, pouco é conhecido sobre Ângela. Muitos teólogos dizem que ela seria uma das guardiãs da entidade cósmica que teria causado o Big Bang, mas ainda é uma mera hipótese sem grandes provas;

Talkarr – Fora o primeiro dos escolhidos por Ângela para proteger a Cidadela Celeste. Talkarr é o único dos atuais moradores da Cidadela à ascender ao posto de divindade mesmo sendo um mortal: reconhecido como uma verdadeira lenda entre os Trogloditas e outros povos sauróides, Talkarr fora um Troglodita que se sacrificou bravamente para livrar seu povo da opressão de alguns humanos inescrupulosos. Seu espírito guerreiro hoje inspira a maioria dos sauróides, e até mesmo outras raças, que hoje não só reconhecem dignidade dos Trogloditas, mas também a crença em Talkarr.

Bahamut – O Poderoso Lorde Dragão. É assim que Bahamut é reconhecido em vários pontos de Nova Gaia, sobretudo nas regiões da Europa Oriental. Bahamut muitas vezes é chamado de criador dos dragões, título que na verdade divide com sua irmã Tiamat. Ao que parece, Bahamut pouco se importa com os assuntos de Tiamat, sabendo que ela pode lidar com tais problemas sem sua ajuda. O Lorde Dragão é uma entidade benevolente, incorruptível, mas exige disciplina e bravura de seus servos.

Ahriman – A Besta de um Olho só, como é conhecido. De longe, é o mais macabro dos guardiões de Ângela, pois representa todo o mal que alguém pode sofrer caso inflija algo proibido. E Ahriman tem o péssimo hábito de achar muitos cultos à Ângela proibidos... Tais atitudes são duramente criticadas por Talkkar e Bahamut, o que pode causar problemas em toda a Cidadela Celeste. Ahriman era uma antiga e poderosa criatura que habitava uma região próxima à Indonésia, trazida para a Cidadela por Ângela para servir de guardião e executor em sua morada.

Gabriel: bondoso e imponente.

Suzaku, Genbu, Byakko, Seiryuu — São as quatro feras guardiãs dos portões do Japão. Reza a lenda que se os quatro portões forem abertos, libertarão um mal poderoso demais para se destruído. Apesar de possuir suas diversas versões no oriente, a lenda prova-se verdadeira graças aos seus servos, lutadores da arte marcial conhecida como Kanjutsu. Despertadas pela Aeon Ângela, as quatro feras protegem um portão da misteriosa criatura conhecida apenas como O Destruidor. As feras são: Suzaku, a águia de fogo, guardiã do portão sul; Genbu, a tartaruga de pedra, guardião do portão norte; byakko, o tigre da montanha, guardião do portão oeste; e Seiryuu, o dragão da tempestade, guardião do portão leste. Cada uma das feras representa uma força da natureza, sendo exemplificada através das técnicas de combate de seus servos.

Gabriel — Um dos tenshi mais respeitados e adorados entre os mortais, Gabriel foi escolhido por Ângela para ser o contato dela com o povo de Nova Gaia. Guiando humanos durante a Primeira e Segunda Eras, e agora iluminando e guiando novos mortais na Terceira Era, Gabriel é um ser benevolente e guerreiro, não caindo nas tentações dos mortais e seguindo fielmente a boa vontade de sua amiga e de seu Mestre.

Monstros!

Os novos tempos trouxeram maravilhas e perigosos, motivos suficientes para a ação de aventureiros destemidos. Nunca antes as profissões de aventureiros, mercenários, caça-prêmios e outras similares foram tão valorizadas. Os monstros estão à solta, sendo uma ameaça a promissora Nova Gaia.

Os monstros que surgiram no mundo renascido possuem origens variadas, havendo inúmeras explicações, verídicas ou não, para elas. Neste ponto, cientistas e arcanos entram em divergências, tentando provar qual de suas teorias é verdadeira.

Mesmo com suas diferenças, ambos conhecem maneiras eficazes de lidar com as criaturas, sejam para domá-las precariamente (já que as únicas criaturas totalmente domáveis são as Feras de Bolso) ou para destruí-las de uma vez por todas.

As origens mais conhecidas dos monstros relatam lugares e fenômenos em especial:

Bruma - O fenômeno conhecido como Bruma surgiu nas primeiras décadas da Terceira Era. Nele, vieram criaturas dos mais variados tipos, mas em especial monstros como Lobisomens, Harpias e outros humanóides monstruosos são mais corriqueiros, atacando vilas e cidades grandes da Europa (o continente em Nova Gaia com maior incidência do Fenômeno). Até hoje não se sabe de verdade como este fenômeno acontece, mas muitos acreditam que as Brumas tenham ligação com a misteriosa ilha de Avalon, local cercado pela macabra névoa;

Pangéia – A dimensão selvagem sem dúvida é a que traz mais Monstros e Feras de Bolso para nosso mundo. Portais dimensionais abrem e fecham caoticamente, sendo mais comum a vinda de Dinossauros e seres mais pré-históricos;

OmniWorld — a dimensão dos mortos é responsável por trazer principalmente mortos-vivos para o planeta. A diversidade do grupo é tamanha que nas regiões onde o Eco Temporal (fenômeno de abertura de portais dimensionais) a população entra em alerta máximo para se defender dos mortos;

Nova Gaia - Sim, nosso próprio mundo também deu origem a Monstros! Na Primeira Era, criaturas eram concebidas por deuses antigos, ou vindas de diferentes linhas de evolução, escondendo-se nos cantos mais remotos. Atualmente, tais criaturas voltaram a habitar todo o tipo de ambiente, de acordo com suas características biológicas.

Não há como dizer exatamente como os monstros surgiram, o que pode ser uma encruzilhada sem fim para pesquisadores do ramo. De fato, muitos cientistas e arcanos de Nova Gaia preferem descobrir quais são suas fraquezas e funções biológicas do que suas origens em si.

Tipos de Monstros

Como dito anteriormente, pesquisadores de monstros preferem focar suas pesquisas em como é a fisiologia dos monstros do que suas origens exatas. Usando isto como ponto de partida, diversas organizações do planeta voltadas para captura ou destruição de Monstros organizaram um extenso catá-

Clérigo e Paladino de Tanna-Toh: Anshar, Apsu, Osíris, Zeus, Palas Atena, Heindall, Mimir, Omoikane, Bahamut, Gabriel;

Clérigo e Paladino de Tauron: Marduk, Gilgamesh, Hórus, Ares, Zeus, Lorde da Destruição, Thor, Tyr, Fenrir, Inari, Susanoo, Genbu, Talkarr;

Clérigo de Tenebra: Ishtar, Amon-Rá, Bastet, Seth, Hades, Cronos, Hel, Loki, Izanami, Tsukuyomi, Ahriman;

Clérigo e Paladino de Thyatis: Osíris, Afrodite, Freya, Amaterasu, Suzaku, Ângela;

Clérigo e Paladino de Valkaria: Gilgamesh, Hórus, Lorde da Destruição, Ares, Heindall, Thor, Susanoo, Omoikane, Ângela, Talkarr, Gabriel;

Clérigo de Wynna: Ishtar, Tiamat, Bastet, Afrodite, Palas Atena, Hel, Heindall, Inari;

Clérigo e Paladino do panteão: todos;

Cultista do Mal: Marduk, Seth, Hades, Titãs, Hel, Loki, Izanami, Ahriman;

Escolhido de Hydora: Anshar, Hórus, Zeus, Thor, Byakko.

logo, classificando cada monstro encontrado até hoje em nosso planeta. A lista é constantemente atualizada com novas criaturas, sendo mais prático para aventureiros apenas saber a qual categoria pertencem do que saber seus todos os seus detalhes.

As criaturas são dividas em tipos, diferentes das famílias, gêneros e espécies encontradas em animais (apenas análises mais científicas usam este tipo de classificação para monstros), que reúnem as características em comum entre os seres daquele tipo, como traços anatômicos, hábitos alimentares, Habitats, e principalmente, suas habilidades especiais e fraquezas.

Os grupos conhecidos de Monstros são os seguintes:

Aberrações – São as criaturas mais tenebrosas de que se tem notícia. Aberrações são monstros que por alguma razão desconhecida não deveriam existir, ou que possuem habilidades que alteram totalmente a realidade ao redor. Algumas criaturas extraterrestres, Oculares e os perigosos Devoradores de Mentes são exemplos assustadores de Aberrações;

Bestas Mágicas – É o tipo mais variado de monstros, indo desde as clássicas criaturas como grifos, unicórnios e as feras atrozes, até criaturas mais perigosas e raras como Elementais e os Gênios. Todas estas criaturas possuem ou possuíam alguma característica mágica que lhes deu sua origem. Antes de ser descoberta suas características especiais, as Feras de Bolso eram classificadas como Bestas Mágicas (e são na verdade, com a diferença explicada em maiores detalhes a seguir);

Dragões – Os seres mais poderosos em Nova Gaia, os dragões são seres de aparência reptiliana, porém com traços que os diferem praticamente de todos os seres do gênero. Na Primeira Era, a maioria dos dragões habitavam os continentes asiático e europeu, sendo verdadeiras lendas nestas regiões (como Fafnir na região escandinava na Europa, e ryuujin no Japão). Devido às divergências entre si, os dragões acabaram por se autodestruir, existindo poucos na Segunda Era, e voltando com todo seu poder apenas na Terceira Era, graças aos seus patronos Bahamut e Tiamat. Outras criaturas aparentadas com dragões também entram neste grupo, como Wyverns e protodracos. Dinossauros curiosamente também estão no grupo dos dragões, pois algumas espécies de dinos possuem características que hoje são mais latentes em dragões;

Extraplanares – O grupo mais poderoso de monstros - rivalizando duramente com os dragões -, pois tratam das criaturas vindas de outras dimensões próximas à Nova Gaia. Além de possuírem características de monstros de outros grupos, certas magias e efeitos causam efeitos aleatórios para eles por ter sua origem em um mundo completamente diferente de Nova Gaia. Os clássicos anjos e demônios são exemplos de Extraplanares;

Feras de Bolso – Este tipo especial de criatura possui características que lhe permitem ser “acondicionadas” de várias formas possíveis, seja ela de maneira mais científica como mágica. Acompanhe com maiores detalhes sobre as Feras de Bolso mais adiante;

Gigantes – Obviamente, Gigantes são criaturas muito maiores que seres comuns. Gigantes monstruosos, como os que costumam atacar cidades populosas como Tóquio-3, por exemplo, também entram nesta categoria. Embora sejam vistos como monstros, muitos gigantes

são amigáveis (alguns até se tornam aventureiros!). Gigantes Bicéfalos, Gigantes Máximos, e Monkaijus (os monstros gigantes de séries Mecha) são exemplos de Gigantes;

Humanóides Grotescos – Os monstros pertencentes a este grupo possuem uma anatomia igual à maioria das raças bípedes, como humanos e elfos

(cabeça, tronco e membros inferiores e superiores), mas sempre com traços grotescos e aterrorizantes, além de possuírem um baixo intelecto na maioria das vezes. Orcs, Ogres e Minotauros Selvagens podem ser considerados Humanóides grotescos;

Morto-Vivo – Apesar de alguns mortos-vivos se tornarem seres de grande sabedoria ou vilões perigosos, muitas são criaturas sanguinolentas, com características que só podemos classificar como as de um monstro. Carniçais, Zumbis (ou Zumba no Omniworld) e os perigosos Draco-Lichs (um caso raro de um monstro pertencer a dois grupos) são exemplos de mortos-vivos;

Plantas – Este é um grupo peculiar de monstros, uma vez que plantas não costumam causar mal a outros seres vivos. Apesar desta "inocência", plantas podem ser inimigos formidáveis, já que não possuem um ponto vital fixo, além de existirem criaturas inteligentes pertencentes a este grupo, como os Entes e as Dríades. A menos que haja algum aventureiro que saiba usar fogo, cortar o mal pela raiz pode ser uma tarefa complicadíssima...

Poderes únicos

O manual 3D&T Alpha apresentou Poderes Únicos para monstros, tornando-se verdadeiros pesadelos para os heróis dependendo da maneira como são utilizados. A seção a seguir apresenta mais alguns poderes, para expandir ainda mais as habilidades especiais dos monstros, e dar mais dor de cabeça para os jogadores:

Transformação em Gigante — Uma das mais clássicas habilidades dos inimigos de guerreiros Sentai. Caso sejam reduzidos à 0 PVs, a criatura volta à vida, com as mesmas características, vantagens e desvantagens, porém em uma escala maior (Sugoi ou Kiodai dependendo da criatura). Como regra geral, assuma que um monstro feito de 10 a 19 pontos de personagem seja de Escala Sugoi, e acima de 20 escala Kiodai.

Chamado da Espécie — O monstro pode invocar quaisquer criaturas que pertençam à seu tipo (veja a classificação acima) em um raio de 10m, gastando 5 PMs. As criaturas invocadas devem possuir uma pontuação igual à metade da pontuação total do monstro, arredondando para baixo. Obviamente, tal ha-

bilidade não faz efeito em regiões onde as criaturas não existam (como invocar grifos no centro de Palutena, por exemplo).

Aura de Medo — O monstro emite uma sensação de medo aos seus adversários (num raio de 3m), fazendo com que fujam o mais rápido que puder. Funciona como a magia Pânico, porém o efeito é permanente, não gastando Pontos de Magia.

Aura de Sorte/Azar — A criatura tem um controle sobre a sorte e o azar na área. Sempre que enfrentar um monstro do tipo, role 1d: caso saia um resultado par, seus testes e ataques terão sempre efeito máximo (com exceção de acertos críticos. para casos como este, role o dado novamente para confirmar o Acerto Crítico). Caso saia um resultado ímpar, seus testes e ataques terão sempre efeito mínimo.

Duplicação Mental — A criatura consegue "duplicar" as habilidades mentais de seu alvo, copiando todo o seu conhecimento. Para tanto, o monstro deve realizar um ataque corpo-a-corpo contra o oponente. Caso a FA ultrapasse a FD adversária, o alvo não sofre dano, mas deve fazer um teste de Resistência com um redutor igual à H ou R da criatura (a que for menor). Falhando no teste, o monstro recebe todas as vantagens relacionadas à mente do alvo, como Memória Expandida, Genialidade e Perícias. Caso o alvo possua Telepatia, ele pode contra-atacar caso seja bem sucedido em seu teste de Resistência.

Mudança de Materiais — Mais adequada para criaturas que sejam relacionadas ao elemento Terra. O monstro pode mudar para um dos elementos a seguir, adquirindo novas formas de defesa: Metal (Armadura Extra à dano Físico), Madeira (A+2), Ferro (Toque de Energia), Rocha (A+3).

Doença — Com esta habilidade, o monstro pode causar pouco dano em combate, mas infectam seus alvos com uma doença grave. Caso sofra um dano da criatura maior que a sua Resistência,

faça um teste do mesmo. Em caso de falha, a doença é transmitida ao personagem, sofrendo um redutor de -1 em sua Resistência a cada dia em que ela se mantém em seu corpo (isso faz com que seus pontos de vida e de magia caiam também). Um teste de Resistência -1 cessa os efeitos da doença, assim como as magias cura mágica (que neste caso apenas cessa a doença, mas não restaura os pontos de Vida e magia perdidos) e cura de maldição.

Crie seu monstro!

Adversários monstruosos para serem derrotados pelos jogadores existem aos montes, limitados apenas pela imaginação do mestre. Porém, em alguns momentos antes ou durante uma sessão, ter algumas criaturas já prontas e adequadas ao tipo de campanha em crucial para manter o andamento do jogo.

Nesta nova edição do manual 3D&T Alpha, ainda não há um bestiário atualizado, embora mestres experientes e acostumados às regras podem usar o antigo Manual dos Monstros 3D&T e atualizar as fichas das criaturas de modo que possa facilitar e agilizar o jogo.

Para aqueles que não possuem o dito cujo, ou preferem usar sua imaginação para ter monstros únicos, este rápido guia pode lhe ajudar a ter algumas idéias. Combinadas com as dicas apresentadas no Manual 3D&T Alpha, você não terá problemas na hora de criar um adversário novo para seus personagens!

Vamos aos pontos mais básicos:

Conceito: é a matriz de tudo. Sem saber exatamente como será sua criatura, o adversários dos heróis não será nada além de um punhado de números. Imagine, fora como um inimigo dos heróis, quais são seus hábitos básicos, em que meio vive, suas habilidades naturais, entre outros detalhes relevantes. Os tipos de monstros apresentados anteriormente podem ajudá-lo na hora de criar sua criatura. Tendo tudo isso em mente, a ficha fica mais coerente e mais fácil de ser feitas;

Características Básicas: os valores básicos de um monstro são arbitrários, pois podem haver exemplares mais fortes ou mais fracos daquele ser. Por isso, coloque um valor médio daquela espécie para sua criatura, focando em uma ou duas características mais fortes, ou um conjunto de valores típicos, dando-lhe liberdade de fazer seres mais fortes sem fugir do conceito;

Vantagens e Desvantagens: tendo o conceito devidamente formulado e os valores de acordo, entra a parte mais “complicada” na hora de criar um monstro. “Complicado”, pois um mestre deve conhecer bem as regras sobre vantagens e desvantagens, para desconstruí-las de acordo, ou não. Em alguns casos, não chega a ser necessário usar uma certa vantagem ou desvantagem de modo diferente para a criatura criada, se o conceito dela estiver enquadrado àquela vantagem. Da mesma forma, se o uso das mesmas para aquela criatura não forem condizentes com as regras, o mestre é livre para ajustá-las de acordo com seu conceito;

Poderes Únicos: Além de usar vantagens, um mestre pode dar habilidades únicas para seu monstro, não cobertas pelas vantagens do manual, e nem estão disponíveis diretamente para personagens jogadores. Seja cauteloso para não criar poderes que podem ser usados através de vantagens;

Revisão e Matemática: Com tudo isto feito, é hora de revisar tudo e pensar: a

ficha de personagem está de acordo com a descrição dada? Ela está no nível de desafio ideal para os jogadores? Quando posso usá-la em campanha? Se for o caso, faça a ficha mais uma vez e tenha certeza de que terá uma criatura desafiadora e um adversário inesquecível para os personagens dos jogadores.

Usando todas estas rápidas dicas de como criar seu monstros, vamos dar um exemplo de criatura a ser utilizada: Os Goriax

Goriax

Goriax são, ao que parece, o primeiro passo na evolução dos primatas. Também conhecidos como Gorilas-Aranha, os goriax habitam regiões de clima temperado, como florestas próximas à montanhas e planícies de temperatura baixa, onde a pela grossa os mantêm aquecidos da temperatura rigorosa.

Os gorilas-aranha receberam este nome graças ao par extra de braços que possuem, permitindo que escalem e se locomovam em árvores e outras construções similares com mais facilidade. Além disso, alguns goriax, mais inteligentes que a média, são capazes de utilizar machadinhas em combate, arremessando-as ou usando em combate corpo-a-corpo! Feitas em pedra lascada, os cientistas ainda não compreenderam como estes primatas teriam tal capacidade, pesquisando com muita curiosidade.

Ficha de personagem: F2-3, H2-3, R3-4, A2-3, PdF0-2; ***Vantagens:*** Ataque múltiplo (os vários braços do goriax permitem vários ataques em seu turno) Membros Extras X2 (os gorilas-aranha possuem um par extra de braços), Arena (florestas e ermos; goriax encontram-se melhor em seu ambiente natural);

Feras de Bolso

Monstros de todos os tipos surgiram nesta nova era, de dinossauros colossais a feras insanas criadas pelo homem. No início, não haviam grandes diferenças entre os monstros quanto aos seus instintos selvagens: era apenas matar e sobreviver.

No entanto, conforme os anos passavam, e as pesquisas sobre as criaturas aumentavam, descobriu-se consciência quase humana em alguns deles! Além da curiosa descoberta, também fora reconhecida que tais criaturas podem ser "acondicionadas" em itens especiais. Assim surgiam as Feras de Bolso.

Após muitos anos de pesquisa e árduos estudos, foi possível chegar a um consenso quanto a sua verdadeira origem: muitos deles estavam presos junto com as raças exiladas, ganhando uma estranha anomalia genética, e mais uma porção também viera do espaço, com outros seres extraterrestres.

Entretanto, o que surpreendeu os pesquisadores era de que a esmagadora maioria destes seres já vivia na Terra, em lugares de difícil acesso, como florestas densas nunca antes tocadas pelo homem, ou no próprio centro da Terra, sendo que eles só se sentiram seguros para voltar a superfície quando a magia se estabeleceu no globo!

No início, muitas pessoas assustaram-se com o que poderia significar o surgimento destas criaturas – afinal, as Feras de Bolso possuíam comportamentos variados como os humanos e outras raças, o que podia ser perigoso - mas graças a pessoas como o Prof. Ipê e o Prof. Bilac, atualmente as duas maiores autoridades no que diz respeito ao estudo das bestas, seus segredos foram desvendados.

As feras de bolso, ou de combate

como também são conhecidas, podem variar enormemente de fisionomia, assemelhando-se aos animais comuns que conhecemos, quanto a monstros gigantes e disformes que dão arrepios, ou seres totalmente eletrônicos, que ganham "vida" ao entrar em contato com o "mundo real". Eles também podem manifestar diversos tipos de poderes, sendo inclusive classificadas de acordo com os poderes que costumam desenvolver (Veja mais adiante os seus tipos): existem as bestas de fogo, de água, de planta, elétricas, de pedra, etc.

Sua personalidade costuma variar muito também, desde aqueles que aceitam ser treinados sem grandes alardes, até os temperamentais, que resistem a qualquer ordem que recebam. Eles possuem um nível de consciência bem superior aos animais comuns, com alguns deles podendo até manifestar poderes paranormais ou aprender magia.

O fato mais surpreendente sobre as Feras de Bolso, que inclusive gerou tal nome para a classificação de monstros, foi sua capacidade de acondicionamento. Descobriu-se que um dos genes destas criaturas apresenta uma habilidade de conversão, possibilitando o desenvolvimento de equipamentos especiais que permitem transformar a Fera em energia, para deixá-las acondicionadas e então poder libertá-las quando utilizadas.

Estes equipamentos especiais geralmente são confeccionados no formato de pequenas esferas que se abrem, mas também pode-se encontrá-los no formato de cards eletrônicos, braceletes que comportam um número limitado destas criaturas, e mais uma infinidade de outros objetos.

Com esta descoberta, e a posterior industrialização destes equipamentos de captura, o treinamento das feras se tornou uma verdadeira mania (por este motivo que eles são conhecidos como Feras de bolso). Usá-los em batalhas foi uma simples questão de tempo, muito pouco tempo. Esta mania foi tão bem aceita que logo se organizaram campeonatos de batalhas entre as feras, e então uma liga, a Liga Mundial de Bestas de Bolso.

Tipos de Feras de Bolso, Captura e Evolução

As Feras de bolso atingiram uma diversidade tão grande, que podem ser facilmente distinguidas dos monstros comuns. Tamanha distinção permitiu uma classificação própria para elas, sendo dividas de acordo com suas características de combate e habitat em cada uma das Feras, diferente das divisões de monstros, que dão vazão às suas as características fisiológicas.

No geral, as Feras de Bolso possuem um Ataque Especial e um ambiente familiar (Arena). Eles ainda são incapazes de se comunicar com os humanos, apesar de compreender em parte seu idioma. Eles também não são capazes de usar coisas feitas para humanos mesmo que alguns possuam aparência humanóide (há raras exceções em que algumas feras de bolso conseguem dominar certas armas, quando bem treinados por seus senhores). As Feras de Bolso podem pertencer a mais de um tipo, sendo o primeiro o mais importante.

As Feras de Bolso são divididas nos seguintes tipos:

Comuns

São os mais domesticáveis de todos os tipos. Sua aparência em geral lembram animais do-

mésticos como cães, gatos, ratos ou mesmo leões, cavalos, entre outros. As Feras Comuns podem possuir inicialmente um único tipo de ataque (sempre de origem física), e conforme adquirem experiência, podem adquirir novas formas de ataque (como ataques de energia). Uns poucos podem ter habilidades mórficas ou habilidade de vôo ao evoluírem (veja mais adiante sobre evolução).

Vantagens típicas: Monstros de Bolso comuns recebem, sem custo, Ataque Especial, Arena (ermos) e Sentidos Especiais (normalmente Faro, Visão e Audição aguçadas). Podem comprar Vôo e Forma alternativa por 1 ponto cada.

Exemplo de Fera: Tom-tom

Um tom-tom é uma curiosa Fera de bolso devido ao seu diminuto tamanho, mas uma assombrosa força. Sua aparência é similar à de um esquilo selvagem, porém com algumas áreas do corpo (pescoço, ponta da cauda, pulsos e tornozelos) envoltas com uma pelagem fofa, parecida com pompons (por isso recebe este nome), variando do branco ao castanho escuro. Sua pelagem normal curiosamente é variada, indo do vermelho pardo ao completo negro.

Apesar do aspecto "fofinho", um Tom-tom pode ser bem agressivo, principalmente no que diz respeito à defesa de seu território. Tom-tons são territorialistas, não permitindo que ninguém, nem treinadores, nem outros monstros, cacem em seu território. Quando capturados, no entanto, Tom-tons tendem a ser grandes aliados de seus donos, lutando com a mesma agressividade de quando eram "livres".

Características básicas: *F3-5, H1-2, R1-2, A1, PdF0;* ***Vantagens:*** *Aparência Inofensiva, Arena (florestas), Ataque Especial (golpe de cauda: Força);* ***Desvantagens:*** *Modelo Especial (muito baixinho), Fúria (quando caçam em seu território)*

Elementais

Este tipo de monstro é o mais desejado por treinadores devido aos seus poderes elementais que, dependendo do subtipo desejado, podem até mesmo serem usados para beneficio da sociedade, como os tipo elétrico que podem fornecer energia temporária em caso de blackouts.

Todos os elementais possuem grande resistência ao seu elemento de origem, e vulnerabilidade ao elemento oposto, com alguns casos mais raros. Os elementais dividem-se em vários subtipos, descritos a seguir:

Elétrico

São os mais famosos graças aos seus ataques elétricos mortais. Vivem em sua maioria em regiões com clima tempestuoso (usinas de energia elétrica abandonadas são locais aconchegantes para eles), com grande incidência de trovões. Elétricos são extremamente fortes contra Feras Aquáticas (sendo igualmente fracos contra eles), mas seus ataques são praticamente ineficazes contra criaturas Terrestres.

Vantagens e Desvantagens Típicas: feras elétricas causam dano por energia (eletricidade), e recebem Armadura Extra (eletricidade), Toque de Energia (Elétrico), Vulnerabilidade (Químico/Água).

Exemplo de Fera: Shoker

Shokers são feras de bolso bem agressivas, como furiosos trovões, sen-

do um os mais difíceis de serem domados. Sua aparência lembra um híbrido de lobo e lagarto, com predominância de traços lupinos. Apenas certas partes do corpo, como a cauda e parte das patas, possuem escamas reptilianas, mas toda a pele possui o mesmo tom de cor, variando do azul marinho ao cinza.

Um shoker costuma habitar regiões de clima quente, como florestas tropicais e praias, mas seu ambiente favorito são locais com extrema incidência de raios e trovões. Por pertencerem ao tipo elétrico, shokers ficam à vontade em ambientes do tipo, podendo ser até uma boa estratégia para domá-lo caso tome as devidas providências.

Características Básicas: *F2-3, H3-4, R3, A2-3, PdF1 (elétrico);* ***Vantagens:*** *Armadura Extra (Elétrico), Aceleração, Ataque Especial (Explosão Elétrica; PdF, Poderoso), Arena (florestas tropicais);* ***Desvantagens:*** *Monstruoso, Vulnerabilidade (Químico/Água).*

Fogo

Feras do subtipo Fogo são conhecidos por causar incêndios acidentais, e habitam regiões de clima quente como florestas tropicais e áreas próximas à vulcões. Também vivem em regiões vulcânicas e desérticas, não precisando de tanta água para sobreviver. São poderosos contra Feras glaciais, mas ao mesmo tempo são vulneráveis a monstros aquáticos.

Vantagens e Desvantagens típicas: Feras de fogo causam dano por energia (fogo), e recebem normalmente Armadura Extra (Fogo) e Ataque Especial (Poderoso ou perigoso), e Vulnerabilidade (Químico/Água).

Exemplo de Fera: Gumber

Surgidos de terras incandescentes, gumbers à principio lembram os enormes gigantes de fogo que habitavam Muspelheim em tempos remotos, mas em versão miniatura. Enquanto um Gigante de Fogo mede normalmente 5m de altura, um Gumbler tem "somente" 2,5m de altura!

Apesar da aparência amedrontadora, um Gumber é um ser adorável, evitando a todo custo qualquer tipo de conflito. Quando capturados, costumam ser leais ao seu dono, ajudando-o em todas as ocasiões em que suas habilidades são úteis. Graças à essa calmaria, alguns gumbers são utilizados em algumas companhias (principalmente regidas por Anões) de extração de minerais em locais de alta temperatura, ambiente natural deles.

Características Básicas: *F4-5, H2-3, R4, A2-3. PdF1-3(Fogo);* ***Vantagens:*** *Armadura Extra (Fogo), Arena (Vulcões), Ataque Especial (Fúria em chamas: Pdf, Perigoso);* ***Desvantagens:*** *Modelo Especial (muito alto), Vulnerabilidade (Químico/água).*

Terrestre

As feras da terra possuem em sua maioria aspecto de rocha pura, ou possuem proteção rígida natural, e vivem geralmente em cavernas ou mesmo de baixo da terra, em lençóis freáticos. Sem sombra de dúvidas, Feras Terrestres são os mais resistentes de todas as Feras de Bolso. São quase invencíveis contra monstros Elétricos, e possuem resistência alta contra ataques físicos.

Vantagens e Desvantagens típicas: recebem normalmente Armadura extra contra Corte, Perfuração e Esmagamento ou Invulnerabilidade a danos elétricos, e costumam possuir Deflexão; também recebem Vulnerabilidade a danos químicos de origem liquida (como água e ácido, por exemplo).

Exemplo de Fera: Turler

Um Turler é uma rara Fera de Bolso encontrada apenas em florestas temperadas, montanhas de grande altitude e cavernas profundas. Sua aparência é similar ao de um jabuti, porém com diferenças marcantes, a começar pela altura: Um Turler "comum" possui de 2,5 a 3m de altura! E seu casco costuma chegar a 3m de diâmetro facilmente. Sua pele varia do negro ao cinza, com variações pequenas de um para o outro.

Outra característica incomum dos Turlers está em seu casco. Protuberâncias espinhosas e enormes brotam de sua extensa proteção, garantindo um reforço extra em combate. Sua pele resistente torna-o difícil de ser atingido pela maioria dos golpes.

Características Básicas: *F1-2, H0-1, R3-4, A4-5, PdF0;* ***Vantagens:*** *Deflexão, Armadura Extra (danos físicos);* ***Desvantagens:*** *Vulnerabilidade (Químico), Ponto Fraco (são lentos em combate).*

Vegetal

As Feras do tipo Vegetal se assemelham, obviamente, às plantas, não sendo necessariamente uma, vivendo em planícies e florestas em geral. São fracas contra monstros do tipo Fogo, porém imunes à qualquer ataque fulminante graças à anatomia variável, não possuindo pontos vitais para serem atacadas.

Vantagens e Desvantagens típicas: As Feras Plantas causam dano por químico (em geral gases e toxinas) e/ou corte, e recebem Armadura extra (esmagamento e perfuração), Paralisia, e Vulnerabilidade (fogo). Feras do subtipo Planta são imunes à Acertos Críticos.

Exemplo de Fera: Lilly-Bel

Lilly-bels são uma das Feras de Bolso mais queridas por treinadores (principalmente treinadoras) naturalistas, dada à sua aparência meiga e habilidades totalmente ligadas à natureza, seu elemento de origem. Lilly-bels possuem aparência de fadinhas, com corpos diminutos e asas feitas de folhas.

Curiosamente, Lilly-bels tem sua origem levada à selvagem dimensão de Pangéia, o que chega a ser curioso já que tal dimensão é conhecida por ser altamente perigosa e reduto de feras insanas e extremamente selvagens. Em locais como este Lilly-bels são verdadeiras obras-primas e contrastes da dimensão selvagem.

Características Básicas: *F0-1, H2-3, R1-2, A0-1, PdF2 (Químico);* ***Vantagens:*** *Paralisia, Armadura Extra (Químico), Aparência Inofensiva;* ***Desvantagens:*** *Vulnerabilidade (Fogo), Modelo Especial (diminuta).*

Aquático

Por motivos desconhecidos, as Feras Aquáticas são os preferidos das garotas (aparentemente, são os mais belos entre as Feras de Bolso). As feras da água possuem grande capacidade de viver tanto em terra quanto nos mares, oceanos e lagos como anfíbio, e por isso, sofrem algumas limitações da mesma forma que os mesmos. Em seu ambiente natural, são imbatíveis, principalmente contra as feras do subtipo Fogo. Em contrapartida, possuem seus grandes rivais no subtipo elétrico, pois os ataques afetam a ambos no mesmo nível.

Vantagens e Desvantagens típicas: Feras de Bolso do tipo aquático recebem a vantagem única Anfíbio na maioria dos casos. Alternativamente, um fera deste tipo pode causar dano por químico (água), e recebem as vantagens Arena (ambientes aquáticos), Sentidos Especiais (Radar, Infravisão, Visão aguçada) e Armadura Extra (esmagamento e químico/água), e as desvantagens Ambiente Especial (ambientes aquáticos), e Vulnerabilidade (Fogo e Elétrico)

Exemplo de Criatura: Phylidio

Phlylidios são uma das Feras de Bolso mais exóticas e belas em Nova Gaia. Habitam regiões com correntes marítimas fortes ou com bastante movimentação e vida marítima variada (curiosamente phylidios podem ser encontrados próximos à Nova Nautilus, mas dadas à suas características camaleônicas dentro de d'água, são imperceptíveis pelos mais destatentos).

Sua aparência é similar a de uma enguia, com um longo corpo sem nadadeiras, mas o que chama a atenção é sua pele, que toma as cores do ambiente em que vive, e por passar boa parte do tempo debaixo d'água, muitos confundem um phlylidio com uma espécie exótica de água-viva. O mais fascinante é que, quando são capturadas e trazidas ao "mundo seco", sua pele não muda de cor, mantendo-se como se estivessem debaixo d' água.

Características Básicas: *F1-2, H2-4 (1-2 fora d'água), R2-3, A2-3, PdF1-2 (Químico/Água);* ***Vantagens:*** *Anfíbio, Invisibilidade e Aceleração (apenas embaixo d'água), Ataque Especial (Turbina de Água: PdF);* ***Desvantagens:*** *Modelo Especial (corpo completamente serpentino) e Ponto Fraco (corpo inábil para se movimentar em terra)*

Gelo

As frias feras do gelo vivem em regiões de clima glacial ou de clima mais frio que o normal. As Feras do subtipo gelo possuem um ar solene na maioria de seus representantes, sendo seres dóceis ou monstros fatais, frios como a neve que formam o seu tipo. Encontram adversários temíveis no subtipo Fogo.

Vantagens e Desvantagens Típicas: As feras do subtipo gelo causam dano por Gelo, recebem Armadura extra (frio/gelo), e alguns podem receber Arena (regiões geladas) e/ou Toque de Energia (Gelo); e Vulnerabilidade (fogo).

Exemplo de Fera: Polaris

Quem avista um polaris pela primeira vez não acredita que ele seja

uma Fera de Bolso, já que, em sua aparência, é idêntico a um urso polar! No entanto, o que diferencia um polaris de um urso comum são sua inteligência descomunal para uma criatura comum (inteligência que o permite manipular certas armas e usar algumas armaduras, por exemplo), e seu tamanho, quase chegando à altura de um elefante quando totalmente de pé.

Polaris, como seu nome sugere, habitam regiões de baixa temperatura, sendo encontrados principalmente no Alaska e na Sibéria. Quando conseguem se armar, costumam caçar criaturas de grande porte com lanças rústicas, como alguns mamutes que acabam vindo de pangéia. Outros, mais espertos, pescam tranquilamente em lagos congelados (sendo uma cena pasma de se observar). Os Polaris é uma Fera de Bolso difícil de se conquistar, uma vez que conseguem distinguir as vontades de cada treinador que tenta capturá-lo.

Características Básicas: *F2-5 (Corte, mas podem adquirir outros tipos de dano fisicos), H2-3, R2-3. A2-3, PdF0 (conseguem aumentá-lo apenas através de treinamento);* ***Vantagens:*** *Armadura Extra (Frio/Gelo), Ataque Especial (garras de gelo: Força, Poderoso);* ***Desvantagens:*** *Modelo Especial (muito grandes), Vulnerabilidade (Fogo);*

Voadores

As Feras voadoras são os Monstros com capacidade inata de vôo, não sendo necessariamente pássaros, embora a maioria tenha formas aviárias. Feras voadoras costumam viver em ambientes de grande altitude, dificilmente descendo ao chão. Outras, mais raras, possuem um subtipo Elemental, combinando os ataques de seu elemento secundário com as capacidades de vôo. Costumam habitar montanhas e florestas de grandes carvalhos ou pinheiros, colocando seus ninhos em locais quase inóspitos.

Vantagens e Desvantagens Típicas: Feras do tipo voador causam dano por Sônico, e obrigatoriamente devem receber a vantagem Vôo. Podem possuir um subtipo Elemental, agregando suas vantagens e desvantagens às atuais.

Exemplo de Fera: Kahw

Kahws nada mais são do que gaviões (kahw é um anagrama de Hawk, gavião em inglês), mas com grandes diferenças fisiológicas que o definem como uma Fera de Bolso distinta, sendo a principal delas a de possuir um par extra de asas, que lhe permitem disparar poderosas rajadas de vento. É dito que as formas evoluídas de Kahws são capazes de realizar verdadeiros furacões, derrubando quaisquer tipos de treinadores que venham atormentá-lo!

Além do par de asas extras, Ka-

whs possuem um tamanho muito maior do que gaviões comuns, sendo um pouco maiores que harpias (a ave, não a perigosa e sedutora criatura). Kawhs costumam liderar alguns grupos de gaviões das regiões onde habitam, derrubando antigos lideres e conquistando o respeito dos demais. Por isso, é mais fácil tentar capturar kawhs mais selvagens e solitários do que líderes de bandos.

Características Básicas: *F1-3, H2-4, R1-3, A2-3, PdF2-4 (Sônico);* ***Vantagens:*** *Vôo, Arena (Montanhas), Ataque Especial (Ventania; PdF, Área, Perigoso);* ***Desvantagens:*** *Fúria (quando atacam um de seus protegidos, ou quando perdem metade de seus PVs).*

Insetos

Assim como os insetos "normais" fazem a maioria no mundo animal, as Feras de Bolso do tipo Inseto são a maioria entre as Feras de Bolso, vivendo em boa parte dos ambientes conhecidos. Apenas em regiões de clima ártico é raro encontrar Feras de Bolso deste tipo. A aparência é similar a de insetos comuns, mas muito maiores (assustando os mais sensíveis...). Versões colossais podem ser encontradas em Pangéia, e são os adversários mais difíceis de se capturar.

Vantagens e Desvantagens típicas: Feras do tipo Inseto causam dano por Corte ou Perfuração (para ataques com Força) e/ou químico (Ataques por Poder de Fogo na maioria das vezes), e recebem normalmente Armadura Extra (químico), vôo, Paralisia, e Vulnerabilidade (frio ou fogo).

Exemplo de Fera: Kukurichi

Habitantes de regiões desérticas como NUN e o imenso deserto do Saara, kukurichis são gigantescos e poderosos escaravelhos, com um exoesqueleto difícil de ser perfurado. Dado à isso, kukurichis são calmos e seguros de si, já que quase nada os derruba (exceto fogo, a fraqueza natural de boa parte das feras do tipo inseto).

Muitos treinadores gostam de kukurichis em combate em equipe graças a seu imenso corpo (chega a quase 2m de altura e 1,90 de comprimento), capaz de abrigar Feras de Bolso pequenas (ocasionando um bom ataque surpresa), ou verdadeiros enxames de insetos. De fato, kukurichis são conhecidos por algumas tribos saarianas como "Rei Escaravelho", pois alguns deles carregam enxames de pequenos escaravelhos dentro de suas imensas asas, possuindo uma relação quase simbiôntica.

Características Básicas: *F2-5 (perfuração), H1-2, R3-4, A3-5, PdF0;* ***Vantagens:*** *Vôo, Deflexão, Ataque Especial (Marrada; Força), Armadura Extra (Perfuração e Corte), Arena (desertos);* ***Desvantagens:*** *Vulnerabilidade (Fogo), Ponto Fraco (são lentos em combate).*

Cibernéticos

Estas raras feras de bolso também são conhecidas como Feras Metálicas. Feras deste tipo recebem este nome por possuírem uma pele/carapaça/escamas em tons metálicos, além de serem muito resistentes a maioria dos ataques. Feras cibernéticas costumam viver em ambientes variados, dada à sua resistência elevada, porém curiosamente detestam água, mesmo que suas proteções externas não enferrujem em contato com ela, embora em alguns casos certas feras sintam seus corpos mais pesados depois de muito tempo

imerso em água.

Vantagens e Desvantagens tipicas: as Feras Metálicas recebem Armadura extra (corte, perfuração e esmagamento), Deflexão, Toque de Energia (corte ou Elétrico), e uma vantagem relacionada com um dos outros tipos, e Vulnerabilidade (Químico/água ou ácido).

Exemplo de Fera: Metalephis

Uma das maiores Feras de Bolso existentes, o Metalephis relembra o clássico dragão japonês, com um corpo serpentino e comprido (mede quase 3m de comprimento). Sua altura, no entanto, de 1,85 a 2m de altura, é pequena se comparada à um dragão oriental de verdade.

Metalephis (corpo de metal no idioma dos anões), como seu nome sugere, possui o corpo envolto por escamas metálicas altamente resistentes, sendo quase impossível penetrar em sua proteção com ataques físicos normais. Habitantes de regiões montanhosas, muitas vezes estes mini-dragões são confundidos com os dragões reais; apenas treinadores mais experientes conseguem distingui-los dos demais.

Características Básicas: *F2-4, H2-3, R3-4, A3-4, PdF2-3 (Elétrico);* ***Vantagens:*** *Armadura Extra (Corte, Perfuração, Esmagamento), Vôo, Ataque Especial (Tempestade Elétrica; PdF, Área), Ataque Especial (Pasmar; PdF, Paralisante);* ***Desvantagens:*** *Vulnerabilidade (Químico/Água).*

Lutadores

Os lutadores são feras com grandes habilidades de luta corporal. Este tipo pode ser combinado com um dos tipos elementais, algo que comumente ocorre em certas regiões. Além disso, feras lutadoras são as que aprendem com mais facilidade outras técnicas não costumeiras de outras feras, como o uso de armas humanas, por exemplo. Também são capazes de aprender técnicas de Feras de outros tipos, e até mesmo desenvolver estilos de combate próprio!

Vantagens e Desvantagens típicas: Feras Lutadoras costumam receber a vantagem Adaptador e uma especialização de Esportes ligadas às lutas (ou Artes Marciais para uma Fera mestre das lutas).

Exemplo de Fera: Ganru

Ganrus são uma espécie peculiar de Feras de bolso lutadoras, pois apesar do estilo combativo deste nicho, sua aparência não chega a ser tão intimidadora: possuem cerca de 1,40m de altura, e sua fisionomia à principio lembra a de um coelho, porém com diferenças marcantes, tais como a postura ereta (diferente de um coelho que levanta-se apenas para observar), duas caudas extras e longas, e membros superiores mais alongados, mais parecidos com braços normais.

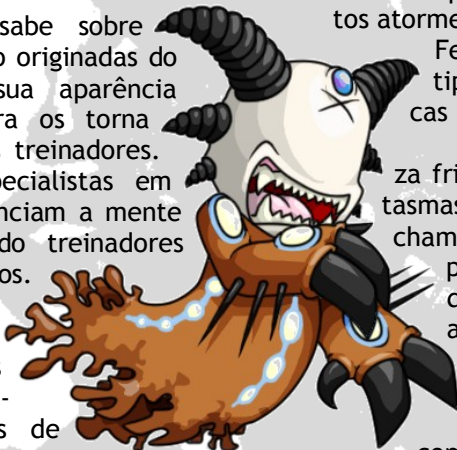
O que chama a atenção em um Ganru, porém, não é sua aparência aparentemente frágil, mas sim suas capacidades de luta. Muitas destas feras selvagens aparecem em meio à selva trajando luvas de boxe! Provavelmente roubadas, ou tiradas à força de seus antigos donos, ganrus são mortíferos neste estilo, sendo um embate interessante entre ele e um boxeador profissional.

Características Básicas: *F2-3 (esmagamento), H1-2, R1-2, A1-2, PdF0;* ***Vantagens:*** *Adaptador, Ataque Múltiplo, Aparência Inofensiva;* ***Perícias & Especializações:*** *Boxe (de Es-*

*portes); **Desvantagens:** Modelo Especial (muito pequeno), Ponto Fraco (precisam pular para executar seu ataque múltiplo).*

Espectrais

Pouco se sabe sobre essas Feras de Bolso originadas do Omniworld, mas sua aparência grotesca e macabra os torna temidos por muitos treinadores. Espectrais são especialistas em técnicas que influenciam a mente e a alma, deixando treinadores incautos em apuros. São os maiores rivais das feras psiquicas, as únicas com poder suficiente para encará-las de igual para igual.

Vantagens e Desvantagens típicas: todas as Feras Espectrais recebem a habilidade Incorpóreo, da Vantagem Única Fantasma (Manual 3D&T Alpha, Página 60), e as Vantagens Invisibilidade e Separação. Magias que afetam mortos-vivos também afetam estes tipos de Feras.

Exemplo de Fera: Mureavit

Sedutoras e perigosas, Mureavit são Feras de bolso mais adequadas a góticos e outros admiradores de seres um pouco mais sombrios. Apesar de dizerem que elas são na verdade espíritos atormentados, mureavits são apenas Feras de Bolso normais ao seu tipo, com algumas características marcantes.

A primeira delas é sua beleza fria, realmente lembrando fantasmas de verdade, mas dois pontos chamam a atenção, que são os pontos chave para um treinador descobrir do que se trata: a parte inferior de seus corpos não possuem pernas, e sim uma "cauda" fantasmagórica, diferente dos fantasmas comuns; e sua pele e vestimentas estão totalmente em tons escuros, principalmente violeta e azul. Algumas, mais malignas, possuem olhos totalmente vermelhos.

Mureavits são habitantes naturais do Omniworld, mas podem ser encontradas em outras localidades, como regiões abandonadas, criando estranhas rivalidades com Poltergeists e outras criaturas fantasmagóricas...

***Características Básicas:** F0-1, H1-2, R3-4. A1-2, PdF1-2; **Vantagens:** Incorpóreo, Paralisia, Ataque Especial (olhar penetrante; PdF, Paralisante), Aparência Inofensiva; **Desvantagens:** Vulnerabilidade (Magias da Escola Branca).*

Espaciais

São as raríssimas Feras de bolso vindas do espaço. Suas características únicas são cobiçadas por alguns treinadores, mas assim como são raros de se encontrar, são mais difíceis ainda de capturar. Alguns treinadores com mais recursos vão até o planeta de origem de algumas destas feras, descobrindo técnicas avançadas de captura para utilizar em Nova Gaia. Costumam ser mais resistentes que a maioria das Feras de Bolso "comuns", mas com poderio ao mesmo nível das feras nativas.

Vantagens e Desvantagens típicas: Feras espaciais não possuem tantas características únicas, geralmente combinando vantagens de outros tipos de feras de bolso. De um modo geral, elas podem receber a vantagem única Alien, ou possuir vantagens relacionadas aos seus planetas de origem (veja da página

50 a 54 sobre algumas idéias de origens e vantagens para Feras Espaciais).

Exemplo de Fera: kripisb

Vindas do planeta dos Zanarkandes, kripisb são feras adoráveis e pacíficas, lembrando belas mariposas, de tamanho quase humano. Querido principalmente por treinadoras e amantes da natureza. Muitos até acham que eles pertencem ao tipo Inseto, mas os próprios Zanarkandes provaram ser uma Fera de Bolso vinda de seu mundo.

Kripisb, como dito anteriormente, são dóceis e pacíficos, porém, isso não quer dizer que eles não se defendam em combate: suas capacidades de vôo, aliadas a um musgo paralisante que soltam para incapacitar, e em alguns casos devorar, suas vítimas, lhe dão à devida segurança. Alguns ainda andam em grupos, garantindo que nenhum treinador, ou qualquer tipo de opressão, os aflija.

Características Básicas: *F3-4, H1-2, R3-4, A1-2, PdF2-3;* ***Vantagens:*** *Vôo, Paralisia, Armadura Extra (Esmagamento);* ***Desvantagens:*** *Modelo Especial (Muito grande).*

Psíquico

Feras deste raro tipo possuem capacidades relacionadas à mente, geralmente telecinésia e ilusões. Psíquicos podem manter um elo mental com seu treinador, tornando uma dupla sincronizada e perigosa dependendo do tipo de treinador. Geralmente habitam ambientes onde possam usar seus poderes sem interferência de terceiros, e costumam agir em grupo. Por possuir capacidades mentais tão surpreendentes, muitos treinadores são cautelosos ao enfrentar estas criaturas para não caírem vítimas delas, precisando mais delas quando precisam enfrentar as Feras rivais dos psíquicos, as Feras Espectrais.

Vantagens e Desvantagens Típicas: Feras de Bolso do tipo psíquico obrigatoriamente devem possuir a vantagem telepatia. Outras atividades podem ser Resistência à Magia, Magia Elemental com Elementalista (Espírito ou Terra) e Paralisia. Desvantagens podem incluir Ponto Fraco (feras psíquicas costumam usar seus poderes mentais o tempo inteiro) e Assombrado.

Exemplo de Fera: Ladergad

Ladergads são estranhas Feras de Bolso com poderes psíquicos, possuindo mais poder do que se imagina olhando para ele em primeira instância: uma esfera de aspecto metálico flutuante, cujos olhos ficam sempre fechados. Acredita-se que se um ladergad abrir os olhos, por qualquer motivo que seja, o ser que o ver ficará completamente Insano.

Ladergads são os parceiros ideais de telepatas e outros usuários de poderes da mente, sendo uma combinação mortal entre treinadores especialistas e criaturas do tipo. No entanto, é necessário ter calma com uma Fera destas, pois um ladergad costuma ser bem temperamental ao ser domado...

Características Básicas: *F0-1, H3-4, R2-3, A3-4, PdF2-3;* ***Vantagens:*** *Telepatia, Sentidos Especiais (Radar), Ataque Especial (Rajada Psíquica; PdF, Poderoso);* ***Desvantagens:*** *Vulnerabilidade (Elétrico), Modelo Especial (É uma*

esfera sem braços ou pernas, oras, o que você esperava?)

Fósseis

As Feras Fósseis são as mais raras de serem encontradas de todas as Feras de Bolso. Em sua maioria, as feras deste tipo possuem características reptilianas, mas alguns podem lembrar criaturas de aspecto vegetal ou mesmo aquático. todas elas, no entanto, possuem uma característica em comum: suas origens vêm de fósseis, ou ainda da dimensão de Pangéia. Além das características já citadas, possuem um aspecto bem mais selvagem que as Feras de Bolso comuns, lembrando mesmo criaturas mais antigas.

Vantagens e Desvantagens Típicas: originadas principalmente de fósseis animados, Feras do tipo fóssil recebem Armadura extra (apenas um tipo a escolha do jogador, normalmente um físico). Outras recebem a vantagem única anfíbio, ou as vantagens Deflexão e Arena (florestas e desertos).

Exemplo de Fera: Goutran

Originários de Pangéia, estas é uma das poucas Feras de bolso que podem ser encontradas em todo o globo, e matilhas deles podem ser encontradas sem muita dificuldade em áreas selvagens. Goutrans costumam ser muitos usados como montaria, e com isso, estão se tornando populares em regiões rurais, em esportes de corridas, entre gangues e mesmo em cidades grandes. Quando estão em meio selvagem são ariscos, porém só costumam atacar quando estão com fome ou quando se sentem ameaçados

Os Goutrans são lagartos onívoros quadrúpedes, possuindo o tamanho de um cavalo. Seus alimentos favoritos são peixes, aves, cogumelos, musgos e folhas, mas podem comer quase qualquer coisa, alimentando-se pouco em relação a seu tamanho.

Suas características mais marcantes são a capacidade de andar em paredes e tetos como as lagartixas e a capacidade de regenerar um membro ou a cauda completamente no intervalo de um mês. Em combate eles lutam com mordidas ou acertando seus inimigos usando a cauda, com uma força capaz de rachar troncos (seu ataque especial).

Características Básicas: *F1-3, H2-3, R1-2, A1-3, PdF0;* ***Vantagens:*** *Aceleração, Ataque especial (golpe da cauda, Força), Armadura Extra (Perfuração), Arena (florestas);* ***Desvantagens:*** *Vulnerabilidade (Elétrico);* ***Especial:*** *Goutrans podem andar por paredes e tetos com a mesma velocidade que no chão, mas não podem fazê-lo em locais completamente lisos como o gelo, por exemplo.*

Outras tipos de Feras de Bolso

Os tipos de Feras de Bolso apresentadas não são as únicas: existe uma infinidade de tipos únicos de Feras de Bolso, que são mais aplicadas em locais únicos. Exemplos comuns são as Feras Virtuais, encontradas nas profundezas do mundo cibernético; as Feras divinas e abissais, conseguidas apenas sob circunstâncias únicas; os Guardiões, Feras de Bolso tão poderosas quanto o tempo pode calcular, e por aí vai. Veja o Box na próxima página sobre outros tipos de treinadores de monstros também, aumentando o número de idéias que o mestre pode ter para incrementar sua campanha no mundo dos monstrinhos.

Captura

Para capturar uma Fera de Bolso, você precisa primeiro de uma Esfera de Contenção (ou qualquer outro aparato que permita condensar a Fera), e depois caçar o Monstro que deseja capturar. Quando ele estiver cansado (com metade dos PVs, arredondado para baixo), você faz um teste de Habilidade para capturar a criatura. Em caso de sucesso, a esfera vai direto ao corpo do Monstro, onde é transformado em energia. A Fera ainda tem direito a um teste de Resistência para negar a captura, com um redutor igual a habilidade do treinador. Para lançar a esfera se gasta uma ação de movimento.

Se a captura for bem sucedida, a criatura passa a ser leal ao dono, mas terá que ser treinado para obedecer aos comandos do Treinador efetivamente. Este treinamento pode ser representado simplesmente adquirindo a vantagem Aliado (escolhendo sua fera como aliado). Antes disso, porém, usar o monstro capturado em combate (utilizando a manobra Comando de Aliado) aplica um redutor de Habilidade igual à Resistência do Monstro para cada ordem que receber.

Exemplo: Tobias é um jovem treinador de monstros, e está prestes a capturar sua próxima Fera de Bolso. Para conseguir mais uma criatura para seu time, ele chama Phlydio, uma enorme enguia de corpo flácido, lembrando o corpo de uma água viva à primeira instância (Fera de Bolso do tipo aquática, veja sua descrição nas páginas 170 e 171). Como ele a capturou recentemente, Tobias ainda não pegou completamente sua confiança em usar Phlydio em com-

Que Treinador esquisito...

Como você pôde ver no arquétipo Treinador de Monstros do capítulo 2, Treinadores de Monstros como os apresentados nesta seção não os únicos em Nova Gaia, assim como as Feras de Bolso não são as únicas pacificamente domáveis. Diversos outros tipos de treinadores mais exóticos existem, não agindo da mesma forma que treinadores comuns.

Exemplos rotineiros podem incluir magos conjuradores de Feras antigas e sábias, ou mesmo um Treinador de uma única e absurdamente poderosa Fera, sendo que o próprio treinador pode ser alguém muito forte para um treinador comum.

Não se atenha somente as origens de criaturas apresentadas nesta seção. Seja criativo ao incluir criaturas vindas do cyber-espaço, de outros planetas (sem necessariamente pertencer ao tipo Espacial), ou guardiões de grande poder. Nova Gaia é um mundo de grandes novidades e mistérios, sempre explore estes pontos.

Como regra geral, você pode dar uma pontuação base para Feras de Bolso. Tipicamente, pode ser a seguir:

Feras Básicas: de 5 a 10 Pontos;

Feras Superiores: de 11 a 15 Pontos

Feras Lendárias: de 16 a 20 Pontos;

Feras Guardiãs: acima de 21 Pontos.

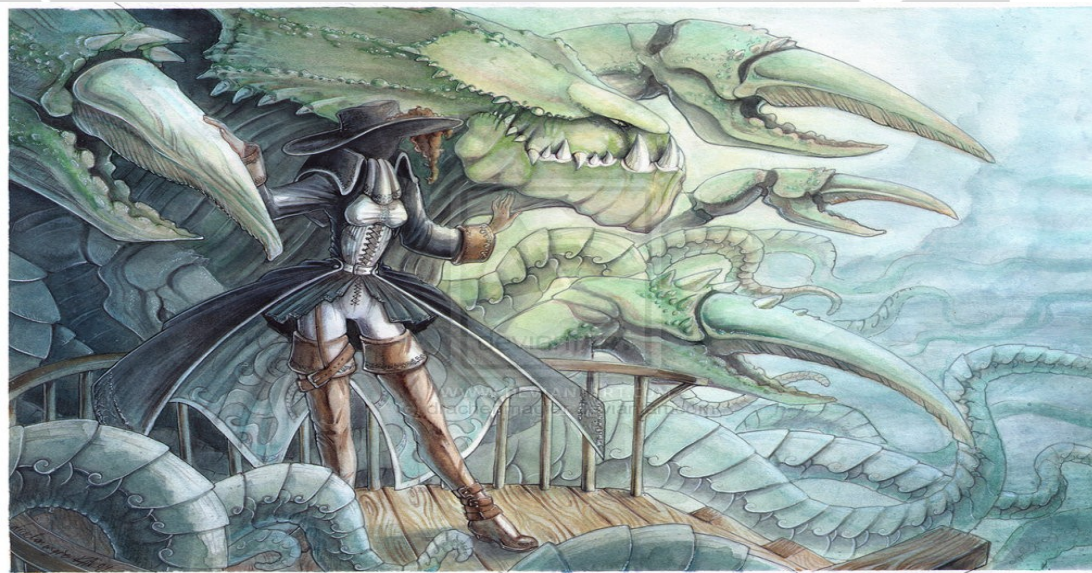
bate, e ao que parece, a enguia ainda se mostra pouco solícita a ajudar. Nosso treinador possui H2, enquanto a enguia possui R1, levando um tempinho para dupla pegar o ritmo das batalhas. Assim, sempre que nosso novato treinador usar a manobra Comando de Aliado, sofre um redutor de –1 em sua Habilidade.

Evolução

As Feras de Bolso tem uma habilidade extraordinária de forçar sua evolução, aumentando suas capacidades físicas e mentais em alguns casos. Quando ela adquire certo nível de experiência em batalhas, a Fera pode evoluir, aumentando suas características básicas e ganhando novas habilidades. São nas evoluções que geralmente a Fera de Bolso acaba adquirindo um novo tipo na classificação.

A evolução não tem um período exato de ocorrer. Na maioria dos casos, ela ocorre a cada certo número de vitórias bem sucedidas, e mesmo assim, o monstro pode escolher não evoluir. Em regras, a criatura ao acumular uma relativa quantidade de PEs (determinada pelo mestre para cada Fera), ela pode decidir evoluir, aumentando duas características básicas em +1 (ou uma em +2, ou qualquer outra combinação que o mestre e os jogadores preferirem), e recebendo novas vantagens, sempre relacionadas ao tipo no qual pertencem.

Há também a possibilidade da criatura adquirir um novo tipo, podendo aumentar a quantidade de Pontos de Experiência a ser adquiridos para evoluir. Neste caso, a Fera recebe os benefícios e malefícios de ambos os tipos (em caso de elementos opostos, como aquático e fogo por exemplo, os efeitos opostos são nulificados pelo outro, ou seja, uma Fera deste tipo não possui nem resistência nem vulnerabilidade aos seus elementos, mas sim outras habilidades).

Alternativamente, como um uso dos seus PEs, uma Fera de Bolso pode escolher evoluir apenas durante um curto intervalo de tempo, geralmente até o fim do combate. Caso queira usar esta transformação permanentemente, basta comprar a vantagem Forma Alternativa.

Aguardem por mais novidades pessoal!

Obrigado por fazer o download!

"A humanidade nunca esteve sozinha, só não sabia."

Conheça o mais novo cenário de 3D&T Alpha!

Novo Aeon é o mais novo cenário de RPG, totalmente compatível com as regras do Manual 3D&T Alpha. Seja um Samurai dos tempos antigos, um cavaleiro espacial, um detetive espirtual, ou tudo isso junto em um só lugar, um só planeta!

Neste Livro você encontrará:

.Histórico das três Eras de Nova Gaia, descrição de seus continentes, principais cidades e outros pontos importantes;

.Detalhes sobre todas as vantagens únicas vistas no Manual 3D&T Alpha, com seu histórico e situação atual no planeta;

.Descrição de deuses, monstros, esportes, organizações e tudo o que se precisa para começar sua campanha em Nova Gaia;

.Fichas dos NPCs icônicos do cenário;

. E muito mais! O que está esperando para começar?

Para usar este livro, é necessário o Manual 3D&T Alpha, da Jambô Editora